



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

SYBEX

SpeedCommander, Unicopy & Unikett

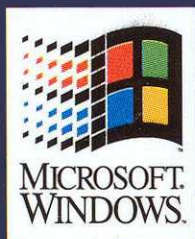
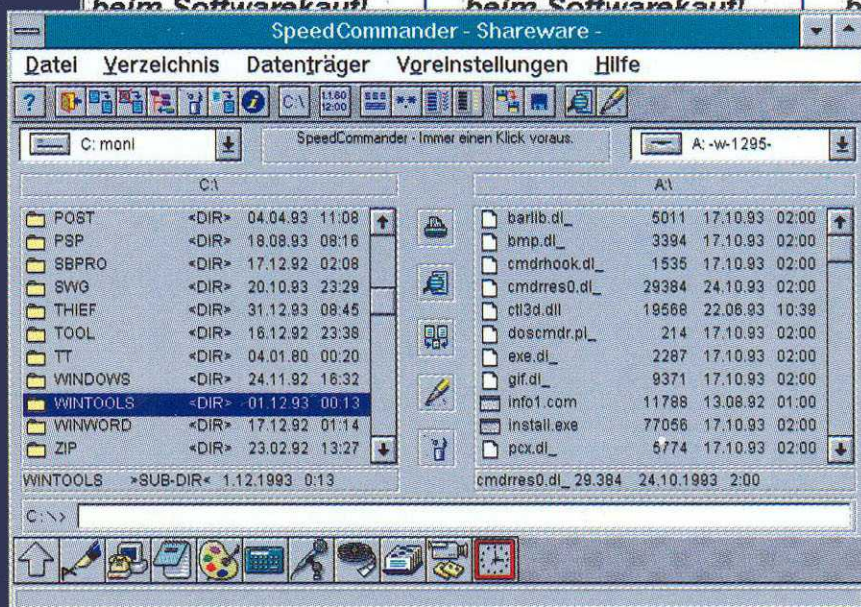


Drei unverzichtbare
Shareware-Tools
für Windows:

Dateien
verwalten mit
SpeedCommander

Disketten kopieren
mit Unicopy

Etiketten drucken
mit Unikett



SYBEX

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
**SpeedCommander,
Unicopy & Unikett**

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Grabig

Redaktion: Brigitte Hamerski

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Mouse House Design GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9566-5

1. Auflage 1993

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1993 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	5
I. Installieren	7
Programmbeschreibungen	9
Hardware-Voraussetzungen	11
Automatische Installation mit WINstall	12
II. Einsteigen	15
Erste Schritte mit SpeedCommander	17
Programmgruppen einlesen	18
Disketten kopieren	20
Etiketten drucken	22
III. Nachschlagen	25
SpeedCommander	27
DATEI-Menü	27
VERZEICHNIS-Menü	34
DATENTRÄGER-Menü	37
VOREINSTELLUNGEN-Menü	37
HILFE-Menü	41
Unicopy	41
Unikett	43
DATEI-Menü	43
BEARBEITEN-Menü	47
HILFE-Menü	53
Nadeldrucker-Trick	55
ShareBert's Registrierungshinweise	57

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Das Windows-Überraschungspaket ist nur eine dieser Programmsammlungen. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert - mit Ausnahme der Spieleboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette. Und für die ganz Ungeduldigen wird kurz beschrieben, wie sie das Programm starten und beenden.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

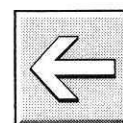
Einsteigen

Den Hauptteil des Buches bildet der Referenzteil, in dem sämtliche Menübefehle des Programms kurz erläutert werden. Hier schlagen Sie nach, wenn Sie einmal nicht weiterwissen oder eine bestimmte Funktion ausführen möchten. Im letzten Kapitel gibt es zudem eine Übersicht aller Tastaturbefehle.

Nachschlagen

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Wenn Sie den Rest des Büchleins durcharbeiten, sollten Sie sich aber noch zwei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten



Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert's Registrierungshinweise“ nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.



Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichwörter, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

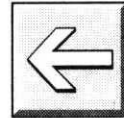
Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z. B. **Strg** statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Programmbeschreibungen

Ein paar Zeilen zu den drei in diesem Paket enthaltenen Windows-Tools konnten Sie bereits dem Covertext entnehmen. Jetzt folgen - für Sie zur Vorabinformation - detaillierte Programmbeschreibungen.



Das umfangreichste Programm innerhalb dieses Pakets vereint die Fähigkeiten eines Commanders zum Verwalten von Dateien und Verzeichnissen mit den Vorzügen der grafischen Benutzeroberfläche Windows (Bildsymbole, Drag-and-drop etc.). Außerdem stellt der Speed Commander Icons für all Ihre Windows-Programme zur Verfügung, so daß diese ab sofort noch schneller gestartet werden können. Die Funktionen im einzelnen:

Speed-Commander

- Alle Windows-Programme direkt aufrufbar
- Anzeige in zwei Verzeichnis-/Dateifenstern
- Bildsymbole für verschiedene Dateitypen
- Dateien betrachten und editieren
- Dateien drucken (z.B. WinWord)
- Dateien mit Anwendungen verknüpfen
- Dateien nach Textstrings durchsuchen
- Dateien öffnen bzw. ausführen
- Datum und Attribute von Dateien ändern
- Detailinformationen anzeigen
- Disketten formatieren und kopieren
- Grafikdateien zeigen (PCX, BMP, GIF, WMF)
- Integrierte DOS-Eingabezeile
- Komprimierungsprogramme einbindbar
- Kopieren von Dateien und Verzeichnissen
- Löschen von Dateien und Verzeichnissen
- Markieren bzw. Filtern von Dateien
- Sortierfolge ändern
- Verschieben von Dateien und Verzeichnissen
- Verzeichnisfenster frei konfigurierbar
- Verzeichnisse erstellen und vergleichen

Ein Programm zum Kopieren von Disketten ist zwar bereits im Windows-Dateimanager enthalten - leider ist es aber weder besonders schnell noch besonders komfortabel. Das in diesem Pa-

Unicopy

ket enthaltene Windows-Tool Unicopy gehört zwar ebenfalls zu den schnörkellosen Programmen ohne viel Schnickschnack, bietet jedoch u.a. folgende Möglichkeiten:

- Automatische Erkennung der Formate 360 KByte, 1,2 MByte, 720 KByte, 1,44 MByte.
- Sie arbeiten während des Lese- bzw. Schreibvorgangs mit anderen Windows-Programmen - Unicopy meldet sich automatisch, sobald der Vorgang beendet ist.
- Verifizieren-Option für wichtige Disketten zuschaltbar.
- Formatieren-Option zuschaltbar, falls die Zieldiskette in jedem Fall neu formatiert werden soll.
- Optimieren-Funktion zuschaltbar, damit nur die tatsächlich belegten Spuren einer Diskette kopiert werden, was enorm viel Zeit einsparen kann.
- Mehrfachkopien durch temporäre Diskettenabzugsdatei und getrennten Schreib-/Lesevorgang möglich.
- Permanente Diskettenabzugsdateien für das spätere Beschreiben weiterer Disketten möglich.

Unikett Ob es um Adreßaufkleber, Diskettenlabels oder die Etiketten für Gläser mit selbstgemachter Marmelade geht - um das Thema Etikettendruck kommt praktisch kein PC-Anwender vorbei. Warum Sie hierfür gerade das in diesem Paket enthaltene Programm Unikett verwenden sollten, zeigt die untenstehende Funktionsübersicht:

- Bedrucken von Blattetiketten für Seitendrucker (z.B. Laser- oder Tintenstrahldrucker).
- Freie Definition der Aufkleberformate (Breite, Höhe, Anzahl untereinander/nebeneinander, Seitenränder, Aufkleberränder etc.).
- Bis zu neun Textzeilen pro Etikett unter Verwendung aller installierten TrueType-Fonts in beliebiger Größe möglich.

- Import von Textdaten (z.B. für Adreßaufkleber) im ASCII-Format möglich.
- Einbindung einer Grafikdatei im BMP-Format möglich, deren Größe und Positionierung frei bestimmt werden kann.
- Rahmenelemente (Rechteck, gerundetes Rechteck, Ellipse) können frei skaliert und positioniert werden.
- Fortlaufende Aufklebernumerierung durch Seriennummern möglich.
- Beliebige Anzahl von Etiketten druckbar (zur vollen Ausnutzung der Bögen).
- WYSIWYG-Anzeige eines kompletten Aufkleberbogens inklusive Schriftarten, Grafiken etc. (im VGA-Standardmodus).

Noch ein Wort zur Registrierung: Alle drei Programme sind - abgesehen von einem kleinen Shareware-Hinweis nach dem Starten - in keinsten Weise eingeschränkt! Dies soll Sie freilich nicht davon abhalten, mit dem hinten eingebundenen Bestellschein die Vollversionen zu ordern. Schließlich sollten Programmierer, die Ihnen einen fairen und uneingeschränkten Test ermöglichen, für dieses Vertrauen auch belohnt werden!

Registrierung

Hardware-Voraussetzungen

Drei verschiedene Programme stellen logischerweise auch unterschiedliche Anforderungen an die verwendete Hardware. Schauen wir uns daher zunächst an, welche Voraussetzungen in jedem Fall erfüllt sein müssen:

- 286/386/486/Pentium-PC mit 2 MB Speicher
- Festplatte mit 5 MB freiem Speicherplatz
- 3,5-Zoll-Laufwerk
- VGA-Grafikkarte
- Windows 3.1
- Maus



Obwohl die drei Programme jeweils nur wenige Prozentpunkte Ihrer Windows-Ressourcen beanspruchen, sind sie natürlich für schnelle PCs (ab 386/40), Festplatten mit niedriger Zugriffszeit (unter 20 ms) und zusätzlichen Arbeitsspeicher (4 oder 8 MB) dankbar.

Drucker

Ein Drucker wird eigentlich nur für Unikett benötigt. Dabei sollte es sich dann aber schon um einen sogenannten Seitendrucker (sprich: Laser oder Tinte) handeln. Nicht etwa, weil Unikett keine Nadeldrucker unterstützten würde, sondern weil diese ganz einfach besser für Endlosetiketten mit Lochrand geeignet sind - und hierfür ist nun wieder Unikett nicht ausgelegt.

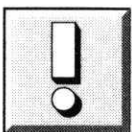


Falls Sie einen Nadeldrucker besitzen, der auch einzelne DIN-A4-Blätter verarbeiten kann, sollten Sie Unikett natürlich einmal ausprobieren. Sie sollten dann aber die Möglichkeit eines Probeausdrucks nutzen, um Fehldrucke zu vermeiden.



Jürgen Schlottke, der Programmierer von Unikett, hat mir in letzter Minute sogar noch einen Trick verraten, mit dem sogar Endlosetiketten mit Lochrand bedruckt werden können! Mehr dazu erfahren Sie in Teil III unter der Überschrift „Nadeldrucker-Trick“.

Automatische Installation mit WINstall



Um drei Programme auf einer einzigen Diskette unterzubringen, mußten die Dateien komprimiert werden und sind daher nur lauffähig, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt- Anleitung exakt befolgen!

Dank des automatischen Installationsprogramms „WINstall“ von Jörg Riesmeier funktioniert das Kopieren und Entpacken der Dateien auf Ihre Festplatte aber fast wie von selbst...

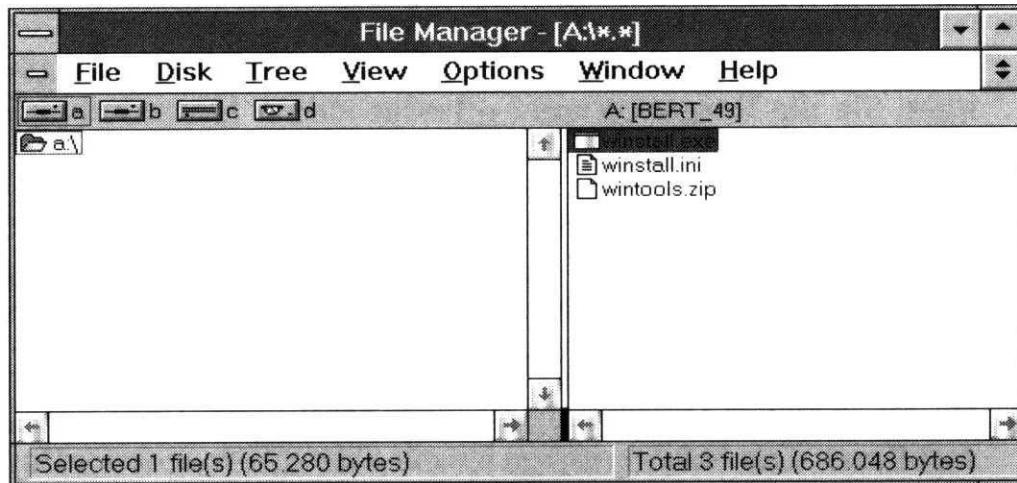


Abb. 1.1:
Einfach diesen
Dateinamen
doppelklicken...



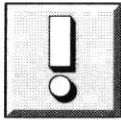
Abb. 1.2:
...schon meldet sich
das Installations-
programm

1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Zoll-Laufwerk, starten Sie den Windows-Dateimanager, und aktivieren Sie das entsprechende Diskettenlaufwerk.
2. Stimmt Ihre Bildschirmdarstellung mit der Abbildung 1.1 überein? Dann führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „winstall.exe“ aus.

winstall.exe

Installieren

3. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.2 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit  oder einem Mausklick auf „Installieren“.



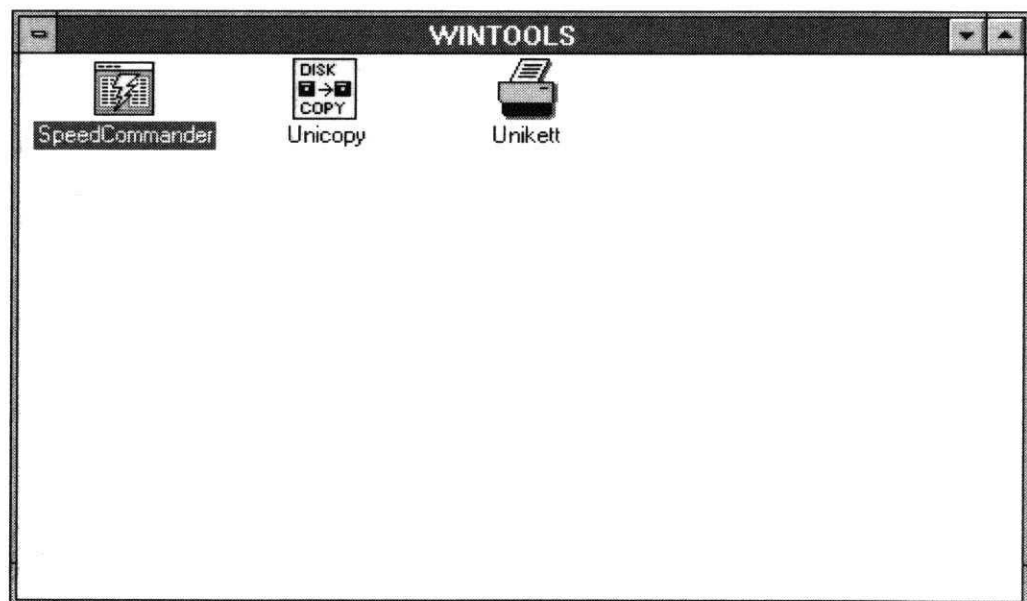
Falls Ihre Festplatte nicht die Laufwerkskennung C trägt, müssen Sie die Vorgabe neben „Zielpfad“ entsprechend abändern, bevor Sie  drücken bzw. den „Installieren“-Button anklicken!

4. Da der Installationsvorgang ein paar Minuten dauern kann, sagt Ihnen eine Balkenanzeige jeweils, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.

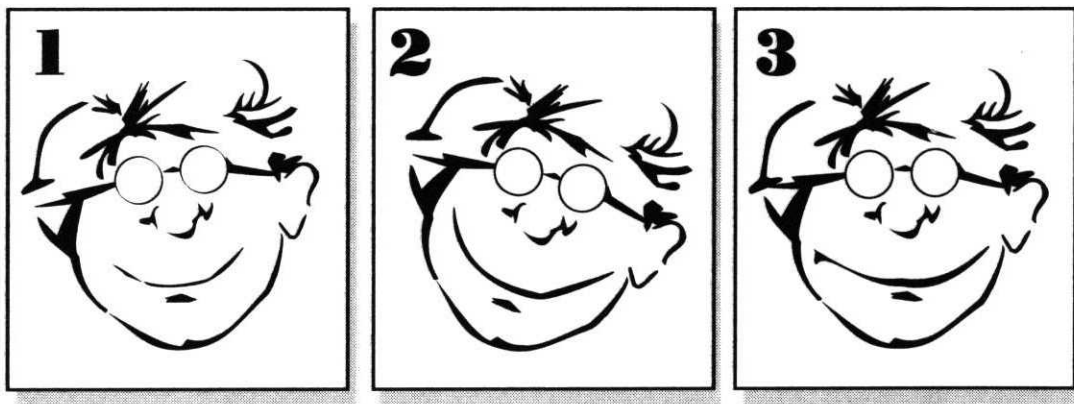
Ikon

5. Abschließend richtet das Installationsprogramm eine Programmgruppe mit entsprechenden Bildsymbolen ein (siehe Abbildung 1.3).

Abb. 1.3:
Programmgruppe
mit Bildsymbolen



II. Einsteigen



Erste Schritte mit SpeedCommander

Gestartet wird SpeedCommander per Doppelklick auf das entsprechende Bildsymbol innerhalb der Programmgruppe „WINTOOLS“. Bevor Sie die in Abbildung 2.1 gezeigte Bildschirmdarstellung vor Augen haben, muß noch ein Shareware-Hinweis mit  bestätigt werden. Für eine Registrierung verwenden Sie am besten den hinten im Buch eingebundenen Bestellschein.

Start

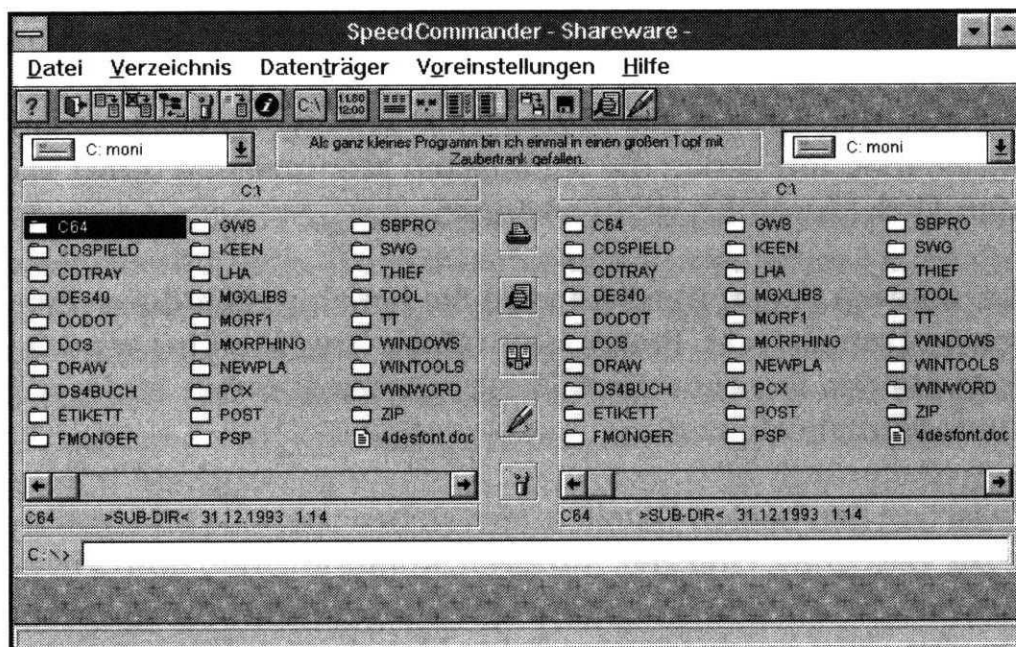


Abb. 2.1:
So präsentiert sich
der SpeedCom-
mander

Bevor in Teil III sämtliche Menüpunkte jeweils kurz beschrieben werden, hier zunächst ein Überblick darüber, welche Funktionen innerhalb des SpeedCommander direkt ausführbar sind:



Um eine oder mehrere Dateien bzw. Verzeichnisse zur weiteren Bearbeitung zu markieren, klicken Sie die entsprechenden Namen mit der **rechten** Maustaste an.

Markieren

Um ein Unterverzeichnis zu öffnen, führen Sie mit der linken Maustaste einen Doppelklick aus. Ins übergeordnete Verzeichnis gelangen Sie, indem Sie das Pfeil-Symbol in der oberen linken Ecke doppelklicken.

Verzeichnisse

- Fensterauswahl* In welchem der beiden Dateifenster Aktionen ausgeführt werden können, entscheiden Sie, indem Sie einen beliebigen Verzeichnis- oder Dateinamen innerhalb des gewünschten Fensters anklicken.
- Laufwerk* Falls ein anderes Laufwerk aktiviert werden soll, klicken Sie auf die Vorgabe „C:“ und markieren anschließend den gewünschten Kennbuchstaben.
- DOS-Prompt* Um einen DOS-Befehl auszuführen, klicken Sie in das weiße Rechteck neben „C:\>“, geben den gewünschten Befehl ein und drücken .
- SpeedBar* Als SpeedBar werden die Bildsymbole am oberen Fensterrand bezeichnet, mit denen die wichtigsten Menübefehle direkt via Mausklick ausgeführt werden können.
- SpeedStarter* Am unteren Fensterrand können Sie beliebige Windows-Programmgruppen bzw. Programme öffnen bzw. ausführen, nachdem Sie das folgende Kapitel „Programmgruppen einlesen“ durchgearbeitet haben.
- Drag-and-drop* Zwischen den beiden Dateifenstern stehen spezielle Bildsymbole zur Verfügung: Drucken, Anzeigen, Komprimieren, Bearbeiten, Löschen. Sie können die gewünschte Funktion ausführen, indem Sie eine Datei bei gedrückter linker Maustaste auf das entsprechende Symbol ziehen.

Programmgruppen einlesen

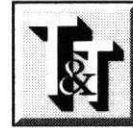


Auf eine meiner Meinung nach besonders faszinierende Funktion des SpeedCommander möchte ich Sie nun noch gesondert hinweisen. Am unteren Fensterrand ist nämlich Platz für sogenannte „SpeedStarter“-Icons reserviert. Per Mausklick können Sie direkt aus SpeedCommander heraus beliebige Windows-Programme starten, wenn Sie einen der nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritte ausführen:

- Gruppen* Zunächst rufen Sie am besten die Menüfolge VOREINSTELLUNGEN PROGRAMMGRUPPEN EINLESEN auf. Nach kurzer Wartezeit sehen Sie dann am unteren Fensterrand Bildsymbole für

sämtliche Windows-Programmgruppen. Klicken Sie eins hiervon mit der linken Maustaste an, wird prompt die dahinterstehende Anwendung gestartet.

Leider sieht das voreingestellte Windows-Symbol für alle Programmgruppen gleich aus. Damit Sie die einzelnen Gruppen bereits am Icon erkennen können, sollten Sie daher unterschiedliche Bilder auswählen. Hierzu klicken Sie das betreffende Gruppensymbol mit der **rechten** Maustaste an, wählen EIGENSCHAFTEN und aktivieren rechts unten den Icon-Button. Anschließend werden weitere Symbole zur Auswahl angezeigt; außerdem können Sie über den Verzeichnis-Button jede beliebige Windows-Ikone zum Symbol für die aktuelle Programmgruppe machen.



Häufig benötigte Programme lassen sich noch schneller aufrufen, wenn Sie eine Extra-Ikone innerhalb der SpeedStarter-Leiste einrichten. Dazu klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf eine leere Stelle innerhalb der Leiste und klicken dann mit der linken Maustaste den Menüpunkt NEU an. Nachdem Sie die Vorgabe „Programm“ mit  bestätigt haben, können Sie - wie beim Programm-Manager von Windows - die gewünschte Befehlszeile eingeben.

Programme

Übrigens: Wenn Sie den Schalter „WAV-Datei spielen“ anklicken und einen entsprechenden Dateinamen eintragen, wird jeder Programmstart über den SpeedStarter musikalisch untermalt.

WAV-Datei

Durch den integrierten SpeedStarter eignet sich SpeedCommander als Ersatz sowohl für den Dateimanager als auch für den Programm-Manager von Windows. Warum machen Sie dann nicht endlich Schluß mit den unzähligen Programmgruppen-Fensterchen? Damit Windows anstatt mit dem Programm-Manager mit SpeedCommander als Benutzeroberfläche startet, sind lediglich zwei Arbeitsschritte erforderlich:



- Erweitern Sie den PATH-Befehl in der Systemdatei AUTOEXEC.BAT um den Eintrag „C:\WINTOOLS“. Die vollständige Zeile könnte dann z.B. so aussehen:

AUTOEXEC.BAT

```
PATH C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS;C:\WINTOOLS
```

- PROGMAN.INI* – Innerhalb des \WINDOWS-Verzeichnisses finden Sie die Datei PROGMAN.INI. Laden Sie diese ebenfalls in einen Editor, und ändern Sie die zweite Zeile wie folgt ab:

```
shell=spedcmdr.exe
```

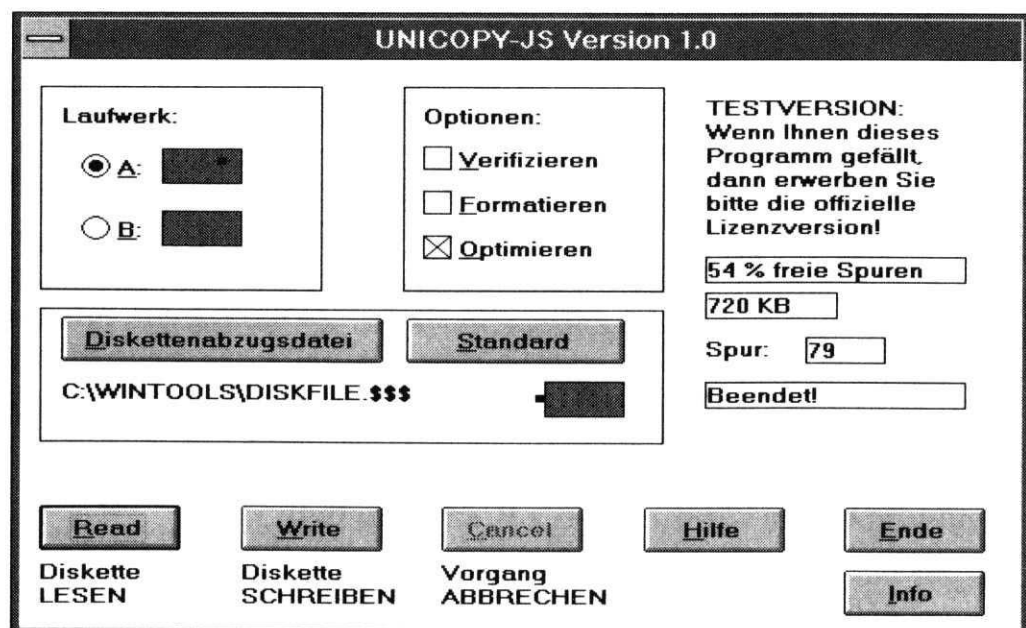
Wenn Sie nach dem Sichern der Änderungen mit **Strg** **Alt** **Entf** einen Warmstart ausführen und Windows starten, kommt anstelle des Programm-Managers direkt der SpeedCommander zum Zuge! Soll sich Windows wieder wie gewohnt melden, müssen Sie die geänderte Zeile in der Datei PROGMAN.INI lediglich wieder wie folgt ändern:

```
shell=progman.exe
```

Disketten kopieren

- Start* Unicopy heißt das zweite in diesem Paket enthaltene Windows-Tool. Nach dem Programmstart über das entsprechende Bildsymbol findet zunächst ein Selbsttest statt. Anschließend ist ein Shareware-Hinweis zu bestätigen, bevor sich der in Abbildung 2.2 gezeigte Arbeitsbildschirm präsentiert. Lassen Sie sich nicht davon verwirren, daß hier bereits der Inhalt einer Diskette eingelesen wurde...

Abb. 2.2:
Arbeitsbildschirm
von Unicopy



Sie brauchen kein Kopierprogramm, da Sie unter Windows die entsprechende Option des Dateimanagers nutzen? Schauen Sie sich trotzdem einmal die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Kopieren von Disketten an - Sie könnten begeistert sein:



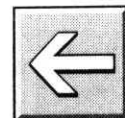
1. Legen Sie die zu kopierende Diskette ins passende Laufwerk, und klicken Sie links oben den entsprechenden Kennbuchstaben an.
2. Sobald Sie den „Read“-Button anklicken, beginnt Unicopy damit, den Inhalt der Diskette einzulesen.
3. Lassen Sie das Fenster mit  verschwinden, und arbeiten Sie z.B. mit einem anderen Windows-Programm weiter.
4. Vermutlich ist Unicopy schneller fertig, als Sie vermuteten, und schiebt das Fenster automatisch wieder in den Vordergrund. Des Rätsels Lösung: Dank der Optimieren-Funktion werden nur die tatsächlich genutzten Spuren der Diskette berücksichtigt, was den Kopiervorgang bei nicht voll ausgenutzten Disketten erheblich beschleunigt.
5. Legen Sie die zu beschreibende Zieldiskette ein, klicken Sie auf „Write“, und arbeiten Sie ggf. wieder mit einem anderen Programm weiter. Sobald Unicopy fertig ist, erscheint das Fenster erneut, und Sie können die Diskette aus dem Laufwerk nehmen.
6. Das ist aber noch nicht alles: Da Unicopy den Inhalt der Queldiskette in einer temporären Datei festgehalten hat, können Sie weitere Zieldisketten einlegen und mit „Write“ beschreiben lassen. Sie erstellen also beliebig viele Kopien, ohne die Queldiskette erneut einlegen zu müssen.

Read

Optimieren

Write

Sie sehen, Unicopy ist ein einfaches, schnörkelloses, aber überaus praktisches Hilfsmittel. Im entsprechenden Kapitel von Teil III werden alle Schalter und Buttons jeweils kurz beschrieben.



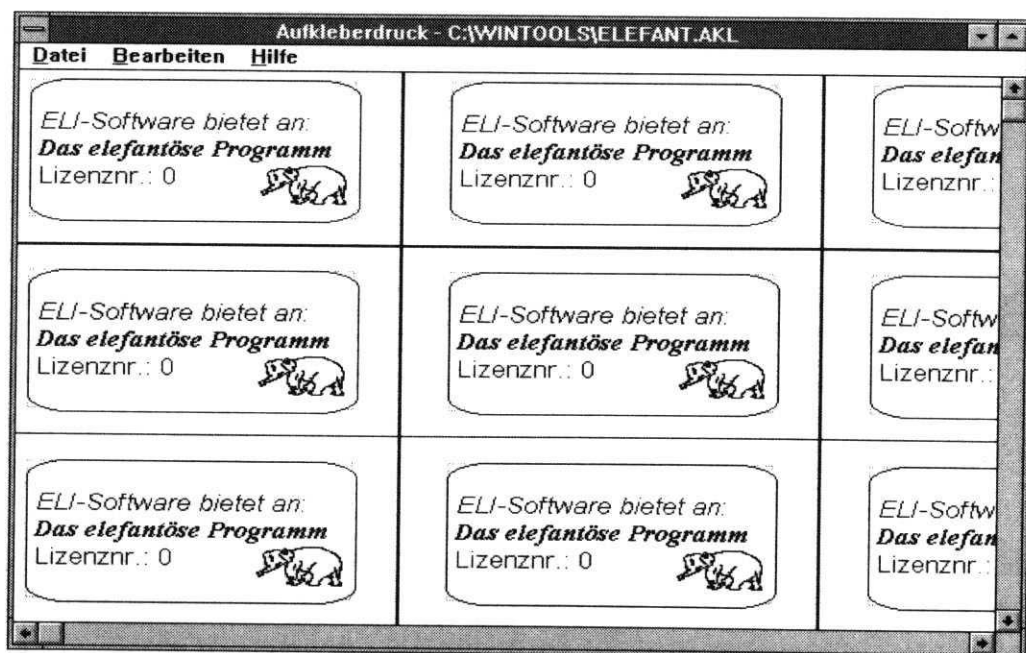
Etiketten drucken

Start Das Drucken von Aufklebern, Visitenkarten oder ähnlichem „Kleinkram“ gehört zu den beliebtesten Windows-Anwendungen. Um das speziell hierfür geschriebene Programm Unikett zu starten, genügt ein Doppelklick auf das entsprechende Bildsymbol. Anschließend findet wie bei Unicopy ein Selbsttest statt - dann muß ein Shareware-Hinweis mit  bestätigt werden.



Falls Unikett Sie nach dem Programmstart mit der Meldung „Auf diesem Rechner eingeschränkte Bildschirmdarstellung“ begrüßt, ist dies kein Grund zur Panik! In den meisten Fällen erfolgt die Meldung lediglich, weil Sie nicht im Standard-VGA-Modus (640 mal 480 Punkte bei 16 Farben) arbeiten - auch wenn 4 oder 8 MB Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen. Anstelle des gesamten Etikettenbogens wird dann lediglich das erste Etikett in der oberen linken Ecke dargestellt. Die eigentlichen Programmfunktionen sind jedoch in keinsten Weise eingeschränkt.

Abb. 2.3:
Hier wurde
die Datei
ELEFANT.AKL
geladen



Beispiel laden Bevor Sie Ihre eigenen Aufkleber gestalten und drucken (alle hierfür benötigten Funktionen werden in Teil III ausführlich beschrieben), möchten Sie sicher erst einmal mit fertigen Beispieldateien

arbeiten. ShareBert hat eine entsprechende Schritt-für-Schritt-Anleitung zusammengestellt:

1. Wählen Sie DATEI ÖFFNEN, und führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „elefant.akl“ aus.
2. Wie in Abbildung 2.3 gezeigt, erscheint nun ein Ausschnitt des Aufkleberbogens auf Ihrem Bildschirm, den Sie mit Hilfe der Rollbalken durchblättern können.
3. Das Beispieletikett ist als Aufkleber für Programmdisketten gedacht, die mit einer Seriennummer versehen werden sollen. Obwohl auf dem Bildschirm jeweils die Nummer 0 erscheint, werden Sie nach dem Ausdruck feststellen, daß die Kleber von 1 bis 24 durchnummeriert werden...
4. Sofern Sie keine Bögen mit 24 Aufklebern im Format 70 mal 36 mm besitzen (oder diese nicht für das Aufkleberbeispiel verschwenden möchten), legen Sie einfach normales Papier in Ihren Drucker ein.
5. Bevor Sie DATEI DRUCKEN aufrufen, sollten Sie sicherstellen, daß der angeschlossene Drucker auch als Windows-Standarddrucker installiert und auf „Online“ geschaltet wurde.
6. Innerhalb der Dialogbox „Aufkleber drucken“ lassen Sie die Einstellungen „1“ und „24“ im Beispielfall unverändert. Sie sehen aber bereits, daß Unikett auch die Möglichkeit bietet, einen bereits teilweise verbrauchten Aufkleberbogen voll auszunutzen, indem Sie eine höhere Startnummer angeben...
7. Nach der Bestätigung des Buttons „Ausdruck starten“ nimmt der Mauszeiger den Schriftzug „Druck läuft!“ an. Danach sollte Ihr Drucker ein Blatt mit 24 Aufklebern auswerfen.

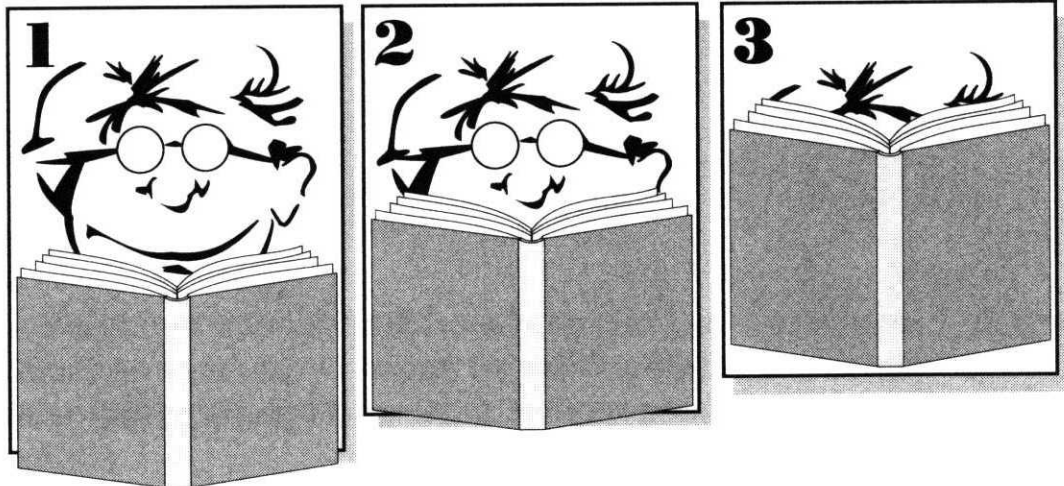
ELEFANT.AKL

Drucken

Unikett eignet sich übrigens nicht nur zum Drucken identischer oder durchnummerierter Etiketten - mit Hilfe der eingebauten ASCII-Schnittstelle können z.B. auch fortlaufende Adreßaufkleber gedruckt werden. Wer's ausprobieren möchte, lädt einfach die entsprechende Beispieldatei ADRESS.AKL.



III. Nachschlagen



SpeedCommander

Viele Funktionen des SpeedCommander lassen sich direkt per Mausklick bzw. Drag-and-drop aufrufen (siehe Teil II). Sämtliche Menüpunkte werden in den folgenden Kapiteln jeweils kurz beschrieben:



DATEI-Menü

Die unten beschriebenen Menüpunkte benötigen Sie, um Dateien auszuführen, zu betrachten, zu editieren, zu kopieren, zu verschieben, zu löschen etc. Viele der Befehle können auch auf komplette Unterverzeichnisse angewendet werden.

Datei ÖFFNEN

Tastaturbefehl:

Um eine Programmdatei auszuführen bzw. eine Datei zu öffnen, die mit einer Anwendung verknüpft ist, wählen Sie diesen Menüpunkt oder führen einen Doppelklick auf den gewünschten Dateinamen aus.

Programmstart

Datei BETRACHTEN

Tastaturbefehl:

Um eine Text-, Grafik- oder Programmdatei angezeigt zu bekommen, wählen Sie diesen Menüpunkt.

Anzeigen

Textdateien sowie Grafiken in den Formaten BMP, PCX, GIF und WMF werden direkt im passenden Viewer angezeigt. Um für Programmdateien - wie in Abbildung 3.1 gezeigt - in den Hexadezimalmodus umzuschalten, wählen Sie innerhalb des Anzeigefensters VIEWER AKTUELLER VIEWER sowie „Hex Dump“.

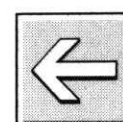
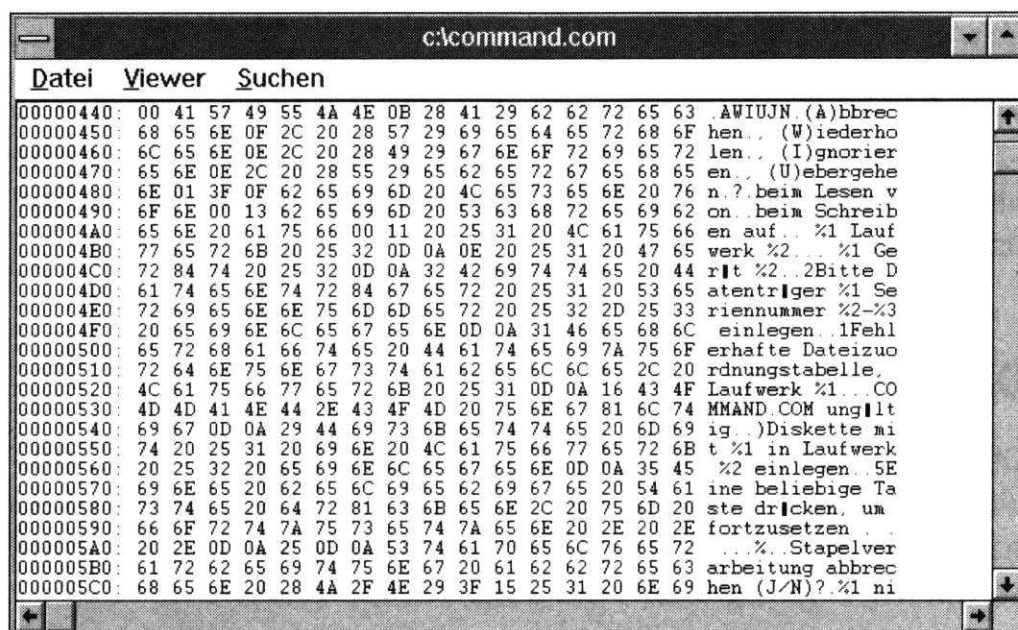


Abb. 3.1:
Beispiel für eine
Hexadezimal-
anzeige



Datei EDITIEREN

Tastaturbefehl: **[F4]**

Bearbeiten

Um eine markierte Textdatei zu bearbeiten, wählen Sie diese Option, beachten aber, daß der Editor von SpeedCommander nur für Dateien bis ca. 46 KByte geeignet ist!



Falls Ihnen die voreingestellte Schriftart zu klein ist, können Sie über den entsprechenden Befehl im BEARBEITEN-Menü eine andere Größe oder einen anderen Font einstellen. Interessant sind auch die Suchen- und Ersetzen-Funktionen im SUCHEN-Menü des Editor-Fensters.

Datei KOPIEREN

Tastaturbefehl: **[F5]**

Kopieren

Dieser Menüpunkt dient zum Kopieren einer oder mehrerer Dateien bzw. eines kompletten Verzeichnisses. Entweder geben Sie das gewünschte Ziellaufwerk bzw. Unterverzeichnis anschließend

direkt ein - oder Sie rufen mit einem Mausklick auf den Verzeichnisbaum-Button die in Abbildung 3.2 gezeigte Darstellung auf.

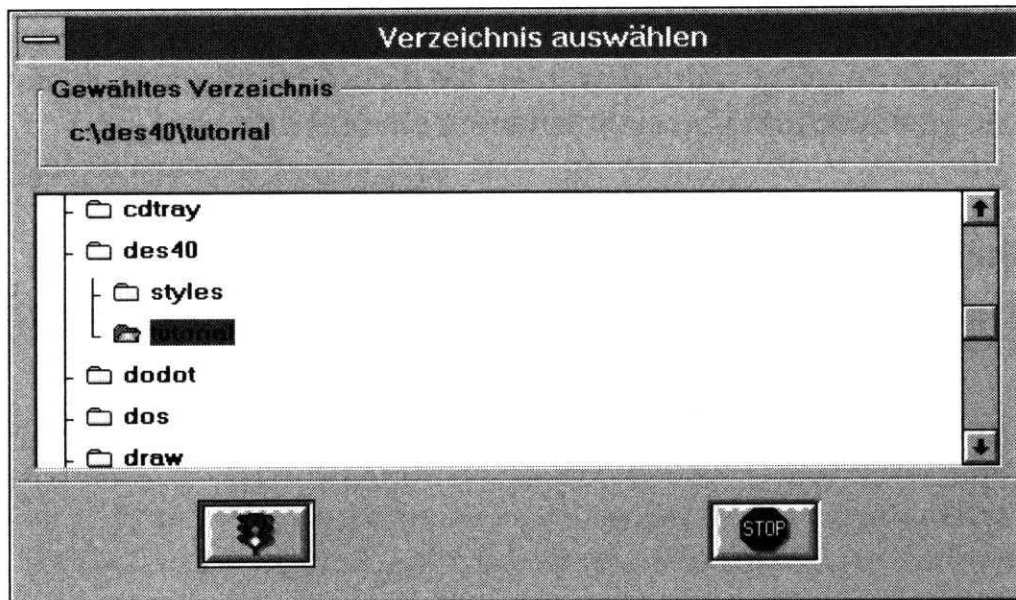


Abb. 3.2:
In welches
Verzeichnis soll
kopiert werden?

Durch die Zwei-Fenster-Anzeige können Dateien auch noch einfacher kopiert werden: Ziehen Sie z.B. den im linken Fenster markierten Dateinamen bei gedrückter linker Maustaste auf den gewünschten Verzeichnisnamen im rechten Fenster. Bei zusätzlich gedrückter **[Strg]**-Taste lassen sich Dateien via Drag-and-drop auch verschieben.



Datei VERSCHIEBEN

Tastaturbefehl: **[F6]**

Beim Verschieben von Dateien oder Verzeichnissen gehen Sie genauso vor, wie unter „Datei KOPIEREN“ beschrieben.



Datei VERZEICHNIS ERSTELLEN

Tastaturbefehl: **[F7]**

Unterverzeichnis

Soll ausgehend vom aktuellen Verzeichnis ein neues Unterverzeichnis angelegt werden, wählen Sie diesen Menüpunkt, geben den gewünschten Verzeichnisnamen ein und drücken **[↵]**.

Datei LÖSCHEN

Tastaturbefehl: **[F8]**

Löschen

Um markierte Dateien oder auch ganze Verzeichnisse unwiderruflich zu löschen, wählen Sie diesen Menüpunkt oder ziehen die Dateinamen bei gedrückter linker Maustaste auf das Mülleimer-Symbol. In beiden Fällen erscheint zunächst eine Sicherheitsabfrage.

Datei UMBENENNEN

Tastaturbefehl: **[F9]**

Anderer Name

Um einer Datei bzw. einem Verzeichnis einen anderen Namen zu geben, klicken Sie den alten Namen kurz mit der linken Maustaste an, wählen UMBENENNEN und geben den gewünschten neuen Namen ein.

Datei AUSFÜHREN

Befehlszeile

Nach der Auswahl dieses Menüpunkts können Sie eine beliebige Befehlszeile eingeben (auch mit Parametern), die anschließend ausgeführt wird.

Datei DOS AUSFÜHREN

Um zwischenzeitlich in den Vollbildmodus von MS-DOS zu wechseln, rufen Sie diesen Menüpunkt auf. Die Rückkehr zu Windows erfolgt durch Eingabe von „exit“ sowie .

DOS

Datei EIGENSCHAFTEN

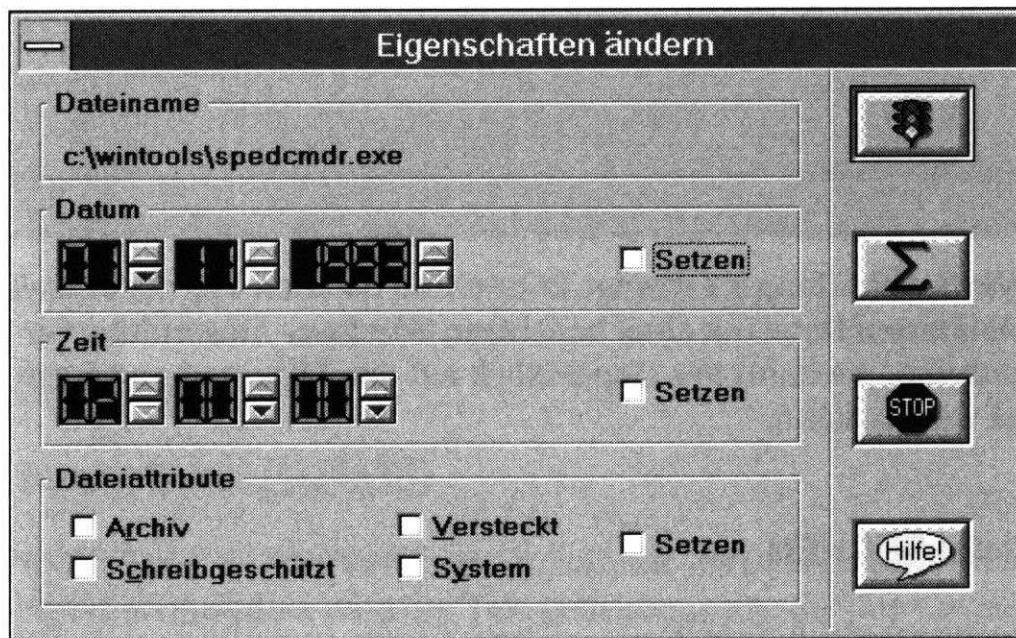


Abb. 3.3:
Datum/Uhrzeit oder
Attribute ändern

Wie in Abbildung 3.3 gezeigt, können Sie hier allein mit Hilfe von Mausklicks Datum und Uhrzeit einer Datei verändern.

Datum/Uhrzeit

Auch Attribute wie „Archiv“, „Schreibgeschützt“, „Versteckt“ oder „System“ können beliebig ein- oder ausgeschaltet werden.

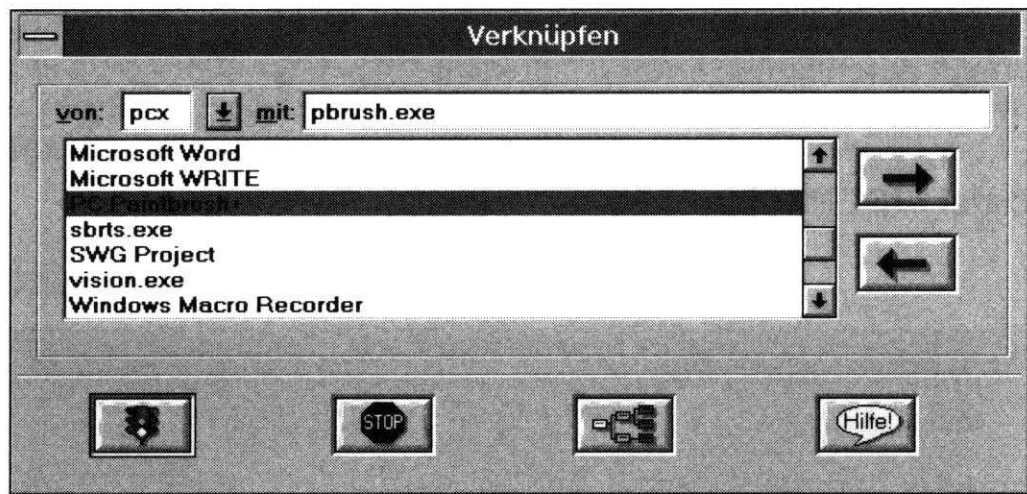
Attribute

Es dauert zwar ziemlich lange, bis z.B. eine andere Uhrzeit eingestellt ist - die Spezialität von SpeedCommander liegt aber darin, daß Sie vorher beliebig viele Dateien markieren und die Funktion mit Hilfe des „ö“-Buttons auf alle Dateien anwenden können.



Datei VERKNÜPFEN

Abb. 3.4:
Hier werden PCX-
Dateien mit
Paintbrush
verknüpft



Anwendung
zuweisen

Wie in Abbildung 3.4 gezeigt, können Sie hier den Typ der aktuell markierten Datei mit einer beliebigen Windows-Anwendung verknüpfen, die dann per Doppelklick auf den Dateinamen gestartet werden kann.

Datei SUCHEN

Tastaturbefehl: **Alt** **F7**



In Abbildung 3.5 sehen Sie, wie alle Dateien innerhalb des Unterverzeichnisses \WINTOOLS nach dem Wort „Shareware“ durchsucht wurden. Die gefundenen Dateien werden anschließend im unteren Fenster angezeigt.

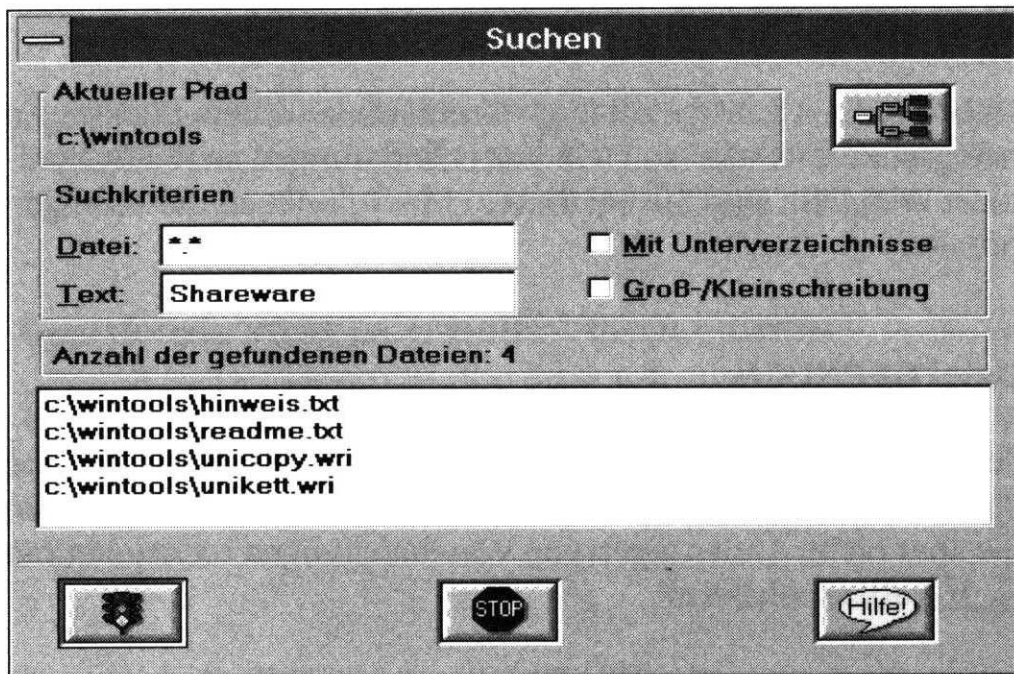


Abb. 3.5:
Beispielsuche mit
Ergebnissen

Datei DRUCKEN

Tastaturbefehl: **Alt** **Strg** **F9**

Wenn Sie z.B. ein WinWord-Dokument markieren und diese Funktion aufrufen, wird der Text gedruckt, ohne daß Sie erst das dazugehörige Anwendungsprogramm starten müssen.

Drucken

Datei AUSWÄHLEN

Drei Untermenüpunkte erlauben das automatische Markieren aller bzw. bestimmter Dateien, die anschließend weiterbearbeitet werden können.

Markieren

Datei AUSWAHL AUFHEBEN

Um die Markierung aller bzw. bestimmter Dateien wieder aufzuheben, rufen Sie diese Funktion auf.

*Markierungen
löschen*

Datei WINDOWS NEU STARTEN

Neustart Falls Windows aus irgendeinem Grund ohne weitere Rückfragen neu gestartet werden soll (z.B. nach Änderungen an der Systemdatei WIN.INI), sind Sie bei diesem Menüpunkt an der richtigen Adresse.

Datei BEENDEN

Programmende Sobald Sie den Shareware-Hinweis mit  bestätigt haben, wird SpeedCommander ohne weitere Rückfragen beendet. Vergessen Sie aber nicht, Änderungen von Voreinstellungen rechtzeitig mit  **F9** abzuspeichern!

VERZEICHNIS-Menü

Die unten beschriebenen Menüpunkte benötigen Sie, um die Dateianzeige zu erweitern, den Inhalt zweier Verzeichnisse zu vergleichen, den freien Platz auf einer Diskette zu prüfen, Verzeichnisse zu archivieren oder die Sortiermethode zu ändern.

Verzeichnis DETAILINFORMATIONEN

Dateigröße Wenn Sie diesen als Schalter fungierenden Menüpunkt aktivieren, werden zu allen Dateien bzw. Verzeichnissen im aktuellen Fenster detaillierte Informationen angezeigt: Größe in Byte, Datum, Uhrzeit.

Verzeichnis VERZEICHNISSE MARKIEREN

Ist dieser Schalter aktiv, werden bei der Markierung mehrerer Dateien via Menü auch die entsprechenden Verzeichnisse mit ausgewählt.

Verzeichnis FILTER

Falls vorübergehend nur noch bestimmte Dateitypen in der Anzeige des SpeedCommander erscheinen sollen, wählen Sie diesen Menüpunkt.

Verzeichnis VERZEICHNISSE VERGLEICHEN

Hier wird der Inhalt der in den beiden Fenstern aktivierten Unterverzeichnisse auf eventuelle Übereinstimmungen geprüft. Doppelt vorkommende Dateinamen sind anschließend nicht markiert.

Verzeichnis FREIEN PLATZ PRÜFEN

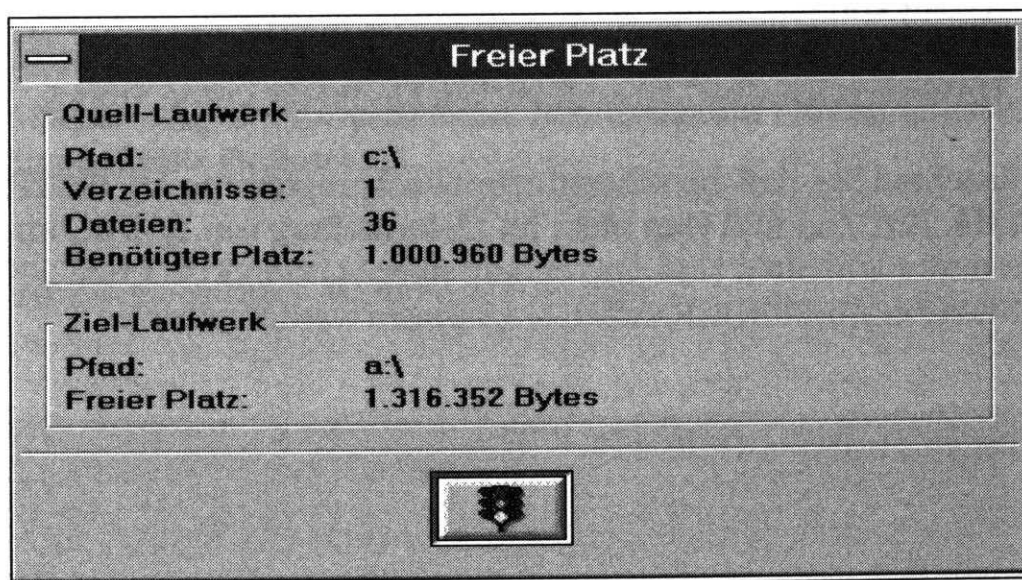


Abb. 3.6:
Auf dieser Diskette
ist genügend freier
Speicher

Kennen Sie das Problem: Mehrere Dateien oder Verzeichnisse wurden markiert und sollen nun gemeinsam auf eine Diskette kopiert werden. SpeedCommander sagt Ihnen mit Hilfe dieser Option, ob der Platz reicht (ein Beispiel sehen Sie in Abbildung 3.6). Sie müssen lediglich vor dem Aufruf des Menüpunkts im nicht aktivierten Dateifenster das gewünschte Diskettenlaufwerk angeben.

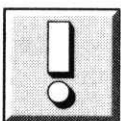


Verzeichnis VERZEICHNIS ARCHIVIEREN

Abb. 3.7:
Hier wurde PKZIP
ausgewählt



Daß mit SpeedCommander ganze Verzeichnisse komprimiert werden können, sehen Sie in Abbildung 3.7. Geben Sie einfach den gewünschten Archivnamen ein, klicken Sie ggf. den Schalter „Unterverzeichnisse“ an, und klicken Sie auf die grüne Ampel.



Beachten Sie, daß die unterstützten Packprogramme Arj, PKZIP, LHA, Arc, Zoo und Hap nicht im Lieferumfang von SpeedCommander enthalten sind und zudem über VOREINSTELLUNGEN KOMPRIMIERPROGRAMME eingetragen werden müssen!

Verzeichnis SORTIEREN NACH

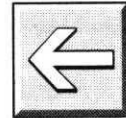
Reihenfolge

Normalerweise sortiert SpeedCommander Dateien und Verzeichnisse alphabetisch nach den jeweiligen Namen. Über diesen Befehl stehen alternativ folgende Sortierfolgen zur Auswahl:

- Erweiterung (Strg F4)
- Zeit (Strg F5)
- Größe (Strg F6)
- Unsortiert (Strg F7)

DATENTRÄGER-Menü

Auf die hier enthaltenen Befehle DISKETTE KOPIEREN und LAUFWERK AUSWÄHLEN braucht nicht näher eingegangen zu werden:



- Mit Unicopy liegt innerhalb dieses Pakets ein komfortableres Kopierprogramm vor.
- Ein anderes Laufwerk können Sie direkt mit der Maus aktivieren, indem Sie die Vorgabe „C:“ anklicken.

Praktisch dagegen ist der Befehl DISKETTE FORMATIEREN, da diese Funktion in Unicopy nicht enthalten ist. Er bedarf jedoch keiner weiteren Erklärung.

Formatieren

VOREINSTELLUNGEN-Menü

Die unten beschriebenen Menüpunkte benötigen Sie, um Speed-Commander an Ihre persönlichen Bedürfnisse anzupassen (z.B. externe Programme einbinden, Schriftart und Farben ändern, Symbolleiste ändern etc.).

Voreinstellungen KONFIGURATION

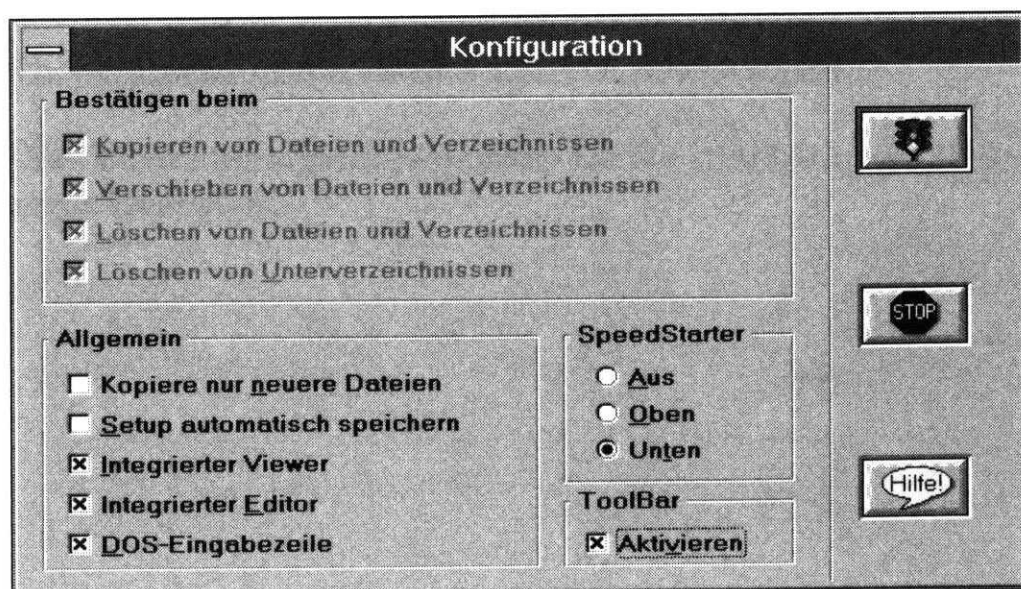
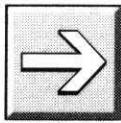


Abb. 3.8:
Ändern von
Voreinstellungen



Welche allgemeinen Programmvorgaben Sie auf Wunsch verändern können, sehen Sie in Abbildung 3.8. Klicken Sie z.B. den Schalter „Setup automatisch speichern“, damit Änderungen vor dem Programmende nicht extra gesichert werden müssen.

Voreinstellungen KOMPRIMIERPROGRAMME

*Packpro-
gramme*

Sofern Sie mindestens eins der Packprogramme Arj, PKZIP, LHA, Arc, Zoo oder Hap besitzen, können Sie hier angeben, wie die jeweilige EXE-Datei heißt und in welchem Unterverzeichnis sie zu finden ist. SpeedCommander ermöglicht anschließend das bequeme Archivieren von Verzeichnissen über den entsprechenden Eintrag im VERZEICHNIS-Menü.

Voreinstellungen EXTERNE PROGRAMME

Viewer/Editor

Falls Sie zum Anzeigen oder Editieren von Dateien bessere als die in SpeedCommander integrierten Programme besitzen, tragen Sie hier die entsprechenden Verzeichnisse und Dateinamen ein.

Voreinstellungen SCHRIFTART

Anderer Font

Falls die Datei- und Verzeichnisnamen nicht in einer 7 Punkt kleinen „Arial“ dargestellt werden sollen, können Sie hier einen beliebigen Windows-Font auswählen.

Voreinstellungen FARBEN

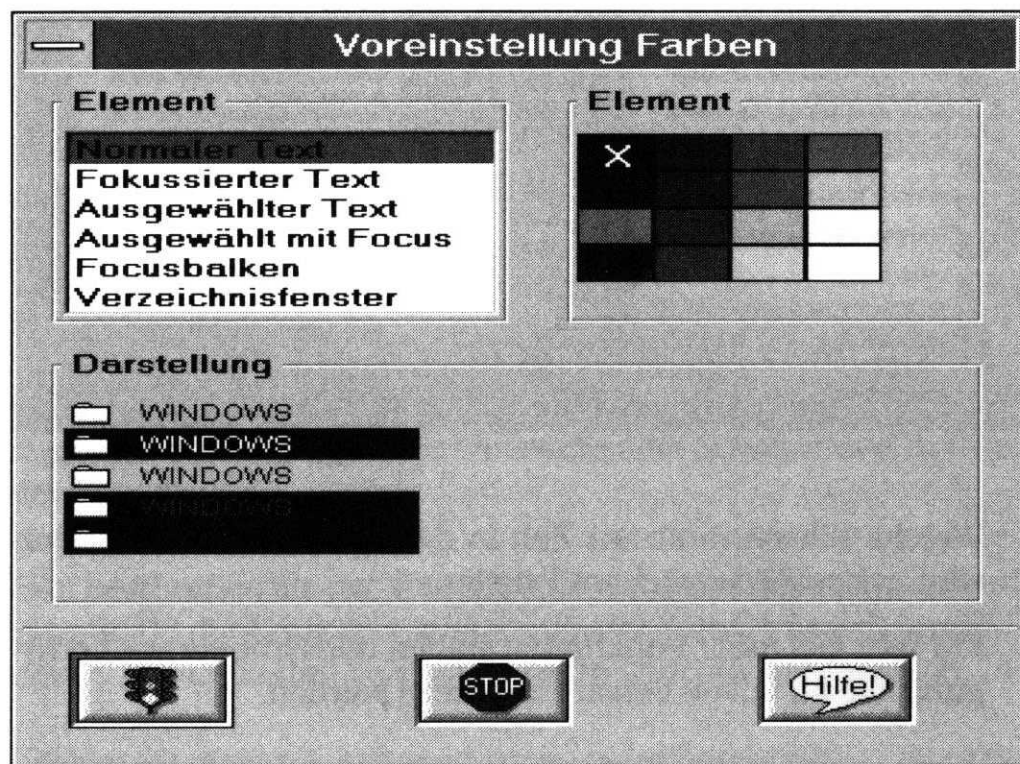


Abb. 3.9:
Individuelle
Anpassung der
Bildschirmfarben

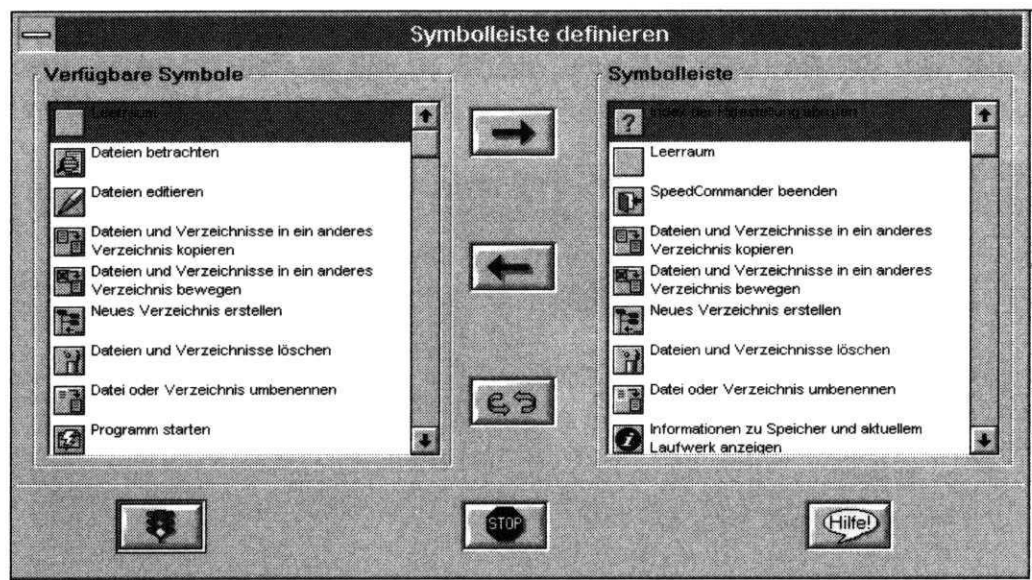
Falls Sie mit den Farben nicht einverstanden sind, in denen Dateien, Markierungsbalken und Fensterhintergründe dargestellt werden, stehen innerhalb der in Abbildung 3.9 gezeigten Dialogbox weitere Farbtöne zur Auswahl.



Voreinstellungen SYMBOLLEISTE ANPASSEN

Über diesen Menüpunkt erreichen Sie die in Abbildung 3.10 gezeigte Dialogbox:

Abb. 3.10:
Individuelle
Anpassung der
Symbolleiste



- Aktiv* – Welche Bildsymbole zur Zeit in der Symbolleiste zu finden sind, sehen Sie im rechten Fenster.
- Verfügbar* – Für sehr viel mehr Funktionen stehen Bildsymbole zur Verfügung, die im linken Fenster angezeigt werden.

Mit Hilfe der beiden Pfeil-Buttons können Sie markierte Symbole nach Belieben aus der Symbolleiste entfernen oder hinzufügen.

Voreinstellungen PROGRAMMGRUPPEN EINLESEN



Dieser Menüpunkt wurde bereits in Teil II unter der Überschrift „Programmgruppen einlesen“ beschrieben. Sie brauchen ihn nur nach dem ersten Programmaufruf bzw. nach der Neuinstallation weiterer Windows-Anwendungen aufzurufen.

Voreinstellungen SETUP SPEICHERN

Tastaturbefehl:  



Damit z.B. eine veränderte Symbolleiste auch bei weiteren Programmaufrufen erhalten bleibt, sollten Sie nach allen im VOREINSTELLUNGEN-Menü getätigten Änderungen diese Option aufrufen!

HILFE-Menü

Falls Sie über dieses Handbuch hinaus weitere Unterstützung benötigen, können Sie über INDEX bzw. durch Eingabe von **[F1]** das umfangreiche Hilfe-System des SpeedCommander aufrufen.

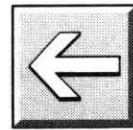
Index

Die genaue Versionsnummer sowie ggf. Ihre Seriennummer zeigt Ihnen der Menüpunkt INFO ÜBER.

Info über

Unicopy

Da Unicopy ohne eine Menüleiste auskommt, erhalten Sie nachfolgend lediglich eine kurze Übersicht aller Schalter und Buttons des Programms.



Hier bestimmen Sie per Mausklick, in welchem Diskettenlaufwerk (A: oder B:) der Kopiervorgang stattfinden soll. Ob es sich um 3,5"- oder 5,25"-Disketten handelt, erkennt Unicopy automatisch.

Laufwerk

Klicken Sie diesen Schalter an, wenn beim Beschreiben einer Diskette jeweils die Lesbarkeit einer Spur überprüft werden und somit die Datensicherheit erhöht werden soll.

Verifizieren

Da die Verifizieren-Option zu einer Verlängerung der Kopierzeit führt, sollte sie nur bei wichtigen Disketten eingeschaltet werden.



Wenn eine zu beschreibende Diskette bereits formatiert war, verzichtet Unicopy normalerweise auf eine zeitraubende Neuformatierung. Falls Sie die Zieldisketten in jedem Fall neu formatiert haben möchten, aktivieren Sie diesen Schalter.

Formatieren

Dieser Schalter ist standardmäßig aktiv und sorgt beim Lesen einer Diskette dafür, daß alle Diskettenspuren übersprungen werden, die keine Daten enthalten, was den Kopiervorgang enorm beschleunigen kann.

Optimieren

Beim Lesen einer Diskette wird der Inhalt normalerweise in einer temporären Datei mit dem Namen DISKFILE.*** abgelegt, damit Mehrfachkopien ohne Diskettenwechsel möglich sind.

*Diskettenab-
zugsdatei*



Falls Sie eine solche Diskettenabzugsdatei dauerhaft auf Ihrer Festplatte gespeichert haben möchten, um zu einem späteren Zeitpunkt weitere Zieldisketten beschreiben zu können, klicken Sie diesen Button an und geben einen beliebigen Dateinamen mit der Endung DAD ein bzw. markieren den Namen einer bereits erstellen Diskettenabzugsdatei, mit der anschließend weitere Disketten beschrieben werden sollen.

Standard Diesen Button brauchen Sie nur anzuklicken, wenn zuvor eine individuelle Diskettenabzugsdatei erstellt wurde und Unicopy für weitere Kopiervorgänge wieder die temporäre Standarddatei DISKFILE.\$\$\$ verwenden soll.

Read Klicken Sie diesen Button an, damit der Inhalt der zuvor ins aktive Laufwerk eingelegten Diskette eingelesen werden kann.



Sie können anschließend mit **Alt**  zu einer anderen Windows-Anwendung schalten und so z.B. während des Lesevorgangs an einem WinWord-Text arbeiten. Sobald der Disketteninhalt vollständig eingelesen wurde, meldet sich Unicopy automatisch zurück und stellt das Programmfenster in den Bildschirmvordergrund. Dieser Tip gilt auch für das Beschreiben von Disketten mit „Write“!

Write Diesen Button dürfen Sie erst anklicken, nachdem Sie den Inhalt einer Diskette eingelesen oder eine bereits erstellte Diskettenabzugsdatei ausgewählt und die zu beschreibende Diskette in das aktive Laufwerk eingelegt haben! Diese wird anschließend mit dem Inhalt der temporären bzw. permanenten Abzugsdatei beschrieben und - falls nötig - mit den Daten der Quelldiskette formatiert.

Cancel Falls das Lesen oder Beschreiben einer Diskette vorzeitig abgebrochen werden soll, rufen Sie diesen Button auf.



Beachten Sie aber, daß nach einem Abbruch mit „Cancel“ eine Quelldiskette noch nicht vollständig eingelesen und eine Zieldiskette unbrauchbar sein kann!

Ein Fenster mit kurzen Informationen zu den einzelnen Optionen von Unicopy wird nach einem Mausklick auf diesen Button eingeblendet.

Hilfe

Wenn Sie diesen Button drücken oder **Alt F4** eingeben, wird Unicopy ohne weitere Rückfragen oder Hinweise beendet.

Ende

Hier erfahren Sie neben der Adresse des Programmautors die Bedingungen für die Benutzung der Shareware-Version sowie für die Registrierung.

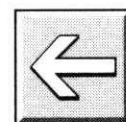
Info

Unikett

Falls Unikett Sie nach dem Programmstart mit der Meldung „Auf diesem Rechner eingeschränkte Bildschirmdarstellung“ begrüßt, ist dies kein Grund zur Panik! In den meisten Fällen erfolgt die Meldung lediglich, weil Sie nicht im Standard-VGA-Modus (640 mal 480 Punkte bei 16 Farben) arbeiten - auch wenn 4 oder 8 MB Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen. Anstelle des gesamten Etikettenbogens wird dann lediglich das erste Etikett in der oberen linken Ecke dargestellt. Die eigentlichen Programmfunktionen sind jedoch in keinsten Weise eingeschränkt.



Nachfolgend erhalten Sie eine Beschreibung sämtlicher Menüpunkte von Unikett.



DATEI-Menü

Die unten beschriebenen Menüpunkte benötigen Sie, um eine vorhandene Etikettendatei einzuladen, um neue Etiketten zu definieren bzw. abzuspeichern, um den Aufkleberdruck zu starten und um das Programm zu beenden.

Datei NEU

Normalerweise können Sie sofort mit der Definition eigener Etiketten beginnen. Wurde jedoch bereits eine fertige Beispieldatei

Fenster leeren

geladen, müssen Sie zunächst NEU wählen, um das Fenster wieder zu leeren.

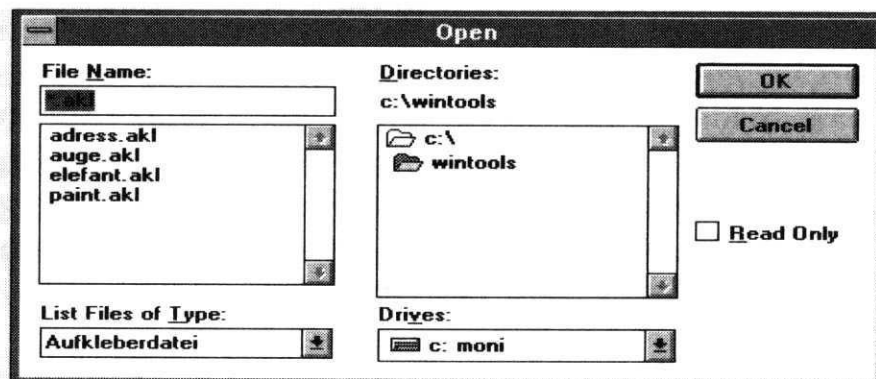
Der Menüpunkt kommt außerdem zum Einsatz, wenn Sie Ihren bisherigen Versuch löschen und mit der Definition noch einmal neu beginnen möchten. In diesem Fall beantworten Sie die Rückfrage „Speichern?“ mit „Nein“.

Datei ÖFFNEN

Beispieldateien

Zum Lieferumfang von Unikett gehören einige Beispieldateien, die Sie über ÖFFNEN in das Fenster laden können (siehe Abbildung 3.11).

Abb. 3.11:
Dialogbox zum
Laden von Dateien



Den Menüpunkt rufen Sie außerdem auf, wenn Sie ein eigenes Etikettenlayout zur Bearbeitung oder zum Drucken erneut einladen möchten. Führen Sie einfach einen Doppelklick auf die gewünschte Datei mit der Endung AKL aus.

Datei SPEICHERN

*Änderungen
sichern*

Wenn Sie Änderungen an einer bereits benannten Datei schnell sichern möchten, rufen Sie diesen Menüpunkt auf.

Neue Datei

Handelt es sich um eine neue Etikettendatei, wird eine Dialogbox geöffnet, in der Sie einen maximal achtstelligen Dateinamen ohne Endung eingeben und mit „OK“ bestätigen können.

Datei SPEICHERN UNTER

Diese Option wählen Sie, wenn an einer bereits gespeicherten Etikettendatei Änderungen vorgenommen wurden, die Sie jedoch unter einem anderen Dateinamen abspeichern möchten, um auch weiterhin auf die Originaldatei zugreifen zu können.

Anderer Name

Geben Sie einen maximal achtstelligen Namen ohne Endung ein, und klicken Sie auf „OK“.

Datei DRUCKEN

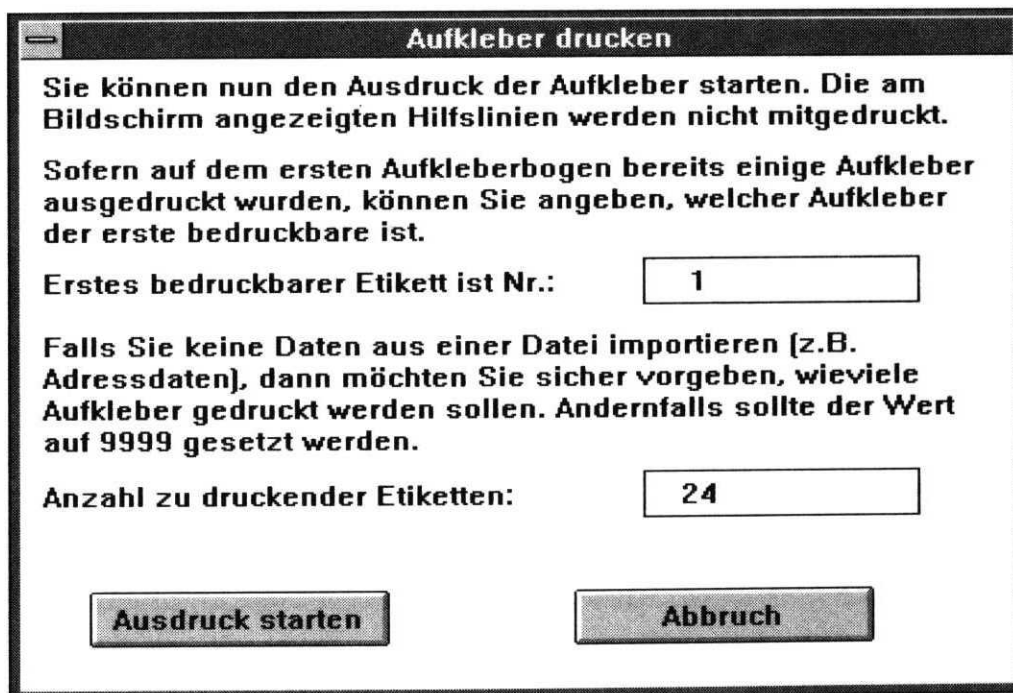


Abb. 3.12:
Dialogbox zum
Drucken von
Etiketten

Nach der Auswahl von DRUCKEN klappt das in Abbildung 3.12 gezeigte Fenster auf, das lediglich zwei Eingabemöglichkeiten anbietet:

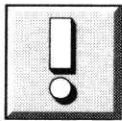
Etikettendruck

- Sofern der Etikettenbogen nicht von links oben beginnend bedruckt werden soll, da z.B. bereits einige Aufkleber verbraucht wurden, geben Sie bei „Erstes bedruckbares Etikett“ die ent-

Erstes Etikett

sprechende Nummer an, wobei Unikett in Zeilen von links nach rechts zählt.

- Anzahl* – Sofern nicht ein kompletter Bogen ausgedruckt werden soll, überschreiben Sie die Vorgabe mit der gewünschten Anzahl der zu druckenden Etiketten. Beim Drucken von Adreßaufklebern sollte der Höchstwert „9999“ angegeben werden, damit sichergestellt ist, daß für alle in der Textdatei enthaltenen Daten ein Etikett gedruckt wird.



Bevor Sie den Button „Ausdruck starten“ anklicken, beachten Sie bitte unbedingt die folgenden Hinweise:

- Die Ausgabe erfolgt an den unter Windows installierten Standarddrucker. Stellen Sie hier ggf. über „Systemsteuerung“ sowie „Drucker“ das gewünschte Gerät ein, bevor Sie den Druckvorgang starten!
- Der Drucker muß angeschlossen und auf „Online“ geschaltet werden, bevor Sie die Druckausgabe starten!
- Bevor eine größere Anzahl von Etiketten gedruckt wird, sollten Sie über das BEARBEITEN-Menü einen Probeausdruck machen und ggf. die Randeinstellungen korrigieren!
- Während der Cursor die Meldung „Druck läuft!“ aufgibt, können Sie weder mit Unikett noch mit anderen Programmen weiterarbeiten. Vielleicht liegt Ihnen aber auch schon die neue Programmversion vor, die eine schnellere Druckausgabe im Hintergrund unterstützt...

Datei BEENDEN

- Programmende* Um Unikett zu beenden, wählen Sie diesen Menüpunkt oder geben **[Alt][F4]** ein. Falls Änderungen an der aktuellen Datei noch nicht gesichert wurden, erscheint zunächst eine entsprechende Rückfrage.

BEARBEITEN-Menü

Die unten beschriebenen Menüpunkte benötigen Sie, um Text einzugeben, Grafiken einzubinden, Rahmenelemente auszuwählen, ASCII-Dateien zu importieren, Einstellungen zum Etikettenformat zu verändern und um vorab einen Probeausdruck machen zu lassen.

Bearbeiten ALLE TEXTZEILEN

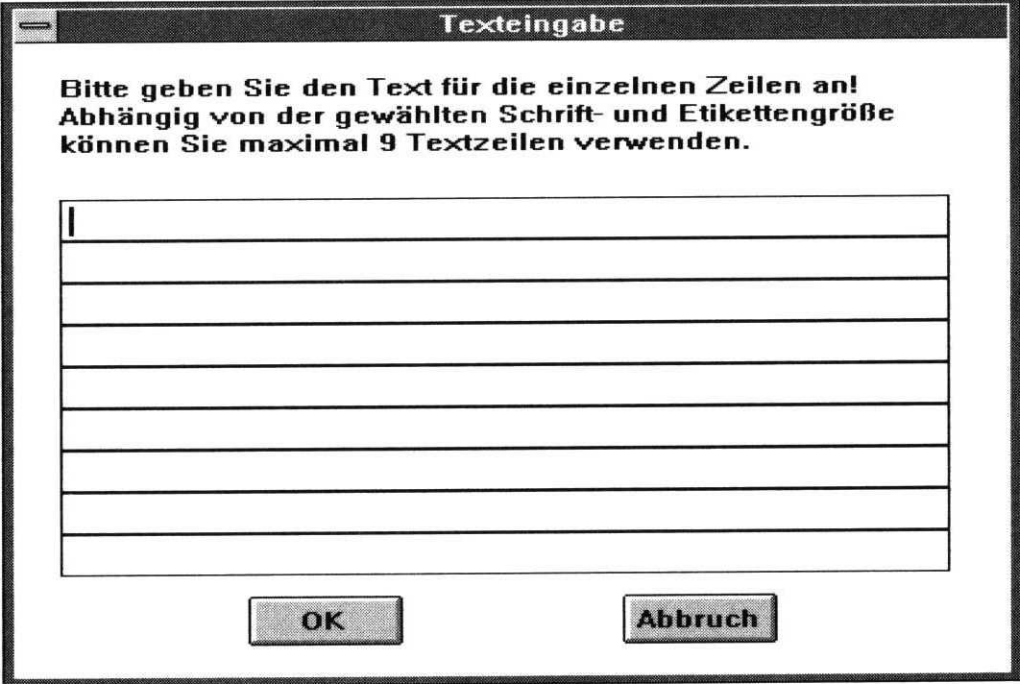


Abb. 3.13:
Dialogbox zur
Eingabe der
Textzeilen

Normalerweise werden Sie in der in Abbildung 3.13 gezeigten Dialogbox alle Textzeilen nacheinander eingeben, wobei maximal neun Zeilen möglich sind.

Texteingabe

Sollen z.B. Adreßdaten aus einer ASCII-Datei berücksichtigt werden, müssen Sie die jeweilige Feldnummer in der Form „[1]“, „[2]“ etc. eingeben. Soll eine laufende Seriennummer gedruckt werden, geben Sie z.B. „Seriennummer: [SERNR]“ ein. Die eckigen Klammern können Sie mit **[Alt]+[9][1]** bzw. **[Alt]+[9][3]** (auf dem Ziffern-

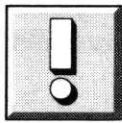


block!) eingeben, sofern Sie die entsprechenden Tasten nicht finden.

Bearbeiten TEXTZEILE EINZELN

Einzelzeilen Falls jede Textzeile einzeln eingegeben werden soll, rufen Sie diese Menüfolge sowie den entsprechenden Untermenüpunkt auf. Die Option eignet sich z.B., um eine Textzeile nachträglich zu bearbeiten.

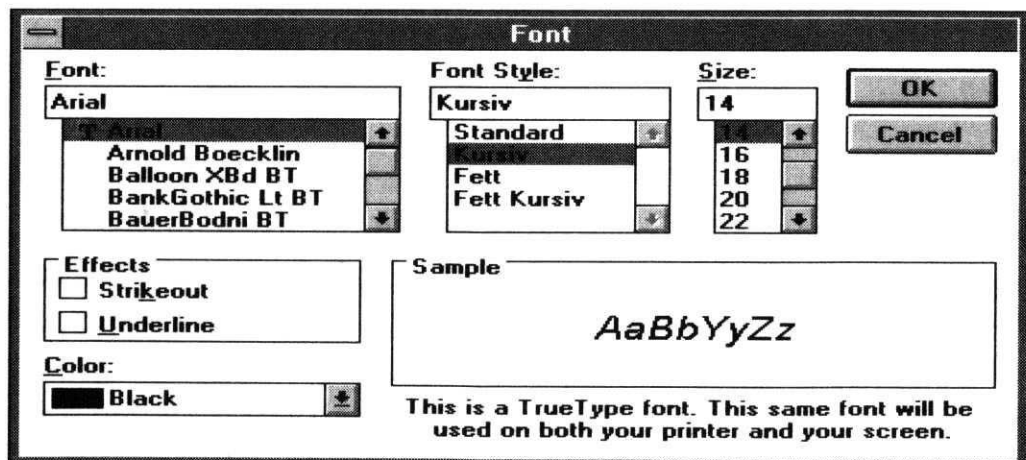
Bearbeiten SCHRIFTART



Die gewünschte Schriftart, Größe und Farbe muß für jede Textzeile einzeln bestimmt werden, damit das gewünschte Druckerergebnis erreicht wird! Dabei müssen auch Leerzeilen eingestellt werden, sofern im Anschluß noch zu druckende Zeilen folgen.

Wählen Sie also nacheinander ZEILE 1, ZEILE 2 etc., um die in Abbildung 3.14 gezeigte Dialogbox zu erreichen. Dort markieren Sie jeweils zuerst die gewünschte Schriftart und anschließend die gewünschte Größe. Erst wenn bei „Muster“ eine Textprobe angezeigt wird, dürfen Sie das Fenster mit „OK“ abschließen!

Abb. 3.14:
Dialogbox zum
Ändern der
Schriftart



Bearbeiten RAHMENELEMENT

Möchten Sie das gesamte Etikett oder einen Teilbereich mit einem Rahmen versehen? Dann wählen Sie diesen Menüpunkt sowie:

Umrandung

- Rechteck
- Gerundetes Rechteck oder
- Ellipse

Anschließend verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz, und Sie können bei gedrückter linker Maustaste innerhalb des Etiketts in der oberen linken Ecke den gewünschten Rahmen aufziehen.

Soll ein Rahmen nachträglich wieder gelöscht werden, rufen Sie einfach BEARBEITEN RAHMENELEMENT KEIN RAHMENELEMENT VERWENDEN auf.



Bearbeiten BMP-BILD

Auf jedem Etikett kann eine Grafik im BMP-Format eingebunden werden. Das nach dem Aufruf von BMP-BILD aufklappende Untermenü bietet im einzelnen folgende Möglichkeiten:

Grafikeinbindung

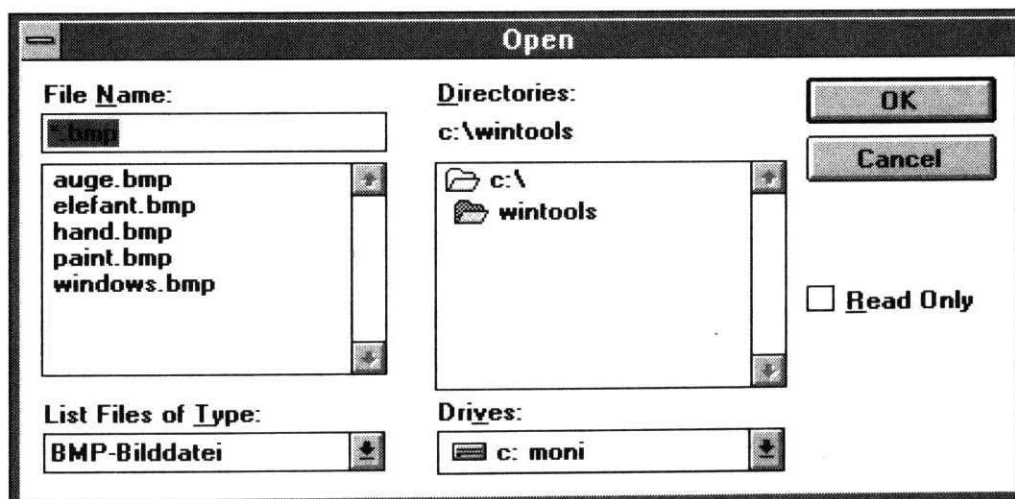
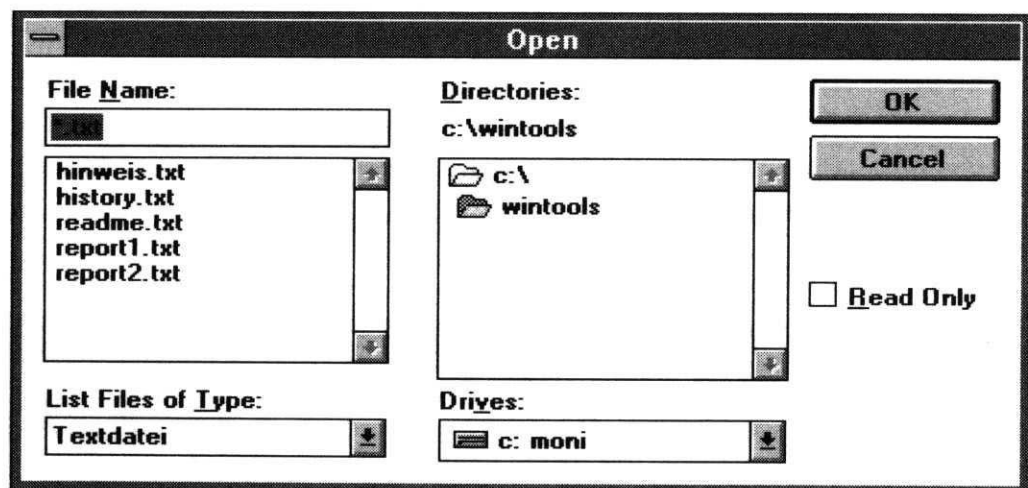


Abb. 3.15:
Dialogbox zum
Einbinden von
BMP-Grafiken

- Auswählen* – „BMP-Bilddatei auswählen“ öffnet die in Abbildung 3.15 gezeigte Dialogbox, in der bereits die Namen einiger Beispieldateien zu sehen sind. Per Doppelklick wird die Grafik in das Etikett geladen.
- Positionieren* – „Größe und Plazierung des BMP-Bildes“ ermöglicht im Anschluß eine exakte Positionierung. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Fadenkreuz, mit dem Sie bei gedrückter linker Maustaste innerhalb des Etiketts in der oberen linken Ecke einen Rahmen aufziehen können.
- Löschen* – „Keine BMP-Datei verwenden“ brauchen Sie nur aufzurufen, falls eine bereits eingebundene Grafik wieder aus dem Etikett entfernt werden soll.

Bearbeiten DATENIMPORT

Abb. 3.16:
Dialogbox zum
Einbinden von
ASCII-Dateien



Wenn Etiketten mit fortlaufenden Adressen oder sonstigen Daten bedruckt werden sollen, wählen Sie DATENIMPORT sowie TEXT-DATENDATEI AUSWÄHLEN, um die in Abbildung 3.16 gezeigte Dialogbox zu erreichen.

- Beispiele* Zunächst probieren Sie am besten eine der mitgelieferten Beispieldateien REPORT1.TXT oder REPORT2.TXT aus, wobei ein Doppelklick genügt.

Eigene Textdateien müssen in einem der beiden folgenden Formate vorliegen, wobei in jedem Fall eine ASCII-Datei ohne Steuerzeichen erzeugt werden muß:

Dateiformate

```
Frau
Berta Zufall
Beispielweg 3
99999 Irgendwo
\
Herrn
ShareBert...
```

oder

```
„Frau“;„Berta Zufall“;„Beispielweg 3“;„99999
Irgendwo“;
„Herrn“;„ShareBert“...
```

Damit die entsprechenden Daten beim Drucken in die Etiketten gemischt werden, müssen Sie anstelle eines Textes in den Zeilen die Nummern der zu druckenden Datenfelder eingeben, und zwar z.B. in der unten abgedruckten Form:



An

[1]

[2]

[3]

[4]

Zeile 1

Zeile 2

Zeile 3

Zeile 4

Zeile 5

Zeile 6

Das Druckergebnis sieht im Beispielfall wie folgt aus:

An

Frau

Berta Zufall

Beispielweg 3

9999 Irgendwo

Bearbeiten EINSTELLUNGEN

Layout Nach der Auswahl dieses Menüpunkts erreichen Sie die in Abbildung 3.17 gezeigte Dialogbox, in der die Aufklebergröße, die nicht zu bedruckenden Ränder etc. eingestellt werden. Die einzelnen Eintragungen finden Sie untenstehend genau beschrieben:

Abb. 3.17:
Dialogbox zum
Ändern von
Voreinstellungen

Einstellungen	
Breite eines Aufklebers in mm (30..210)	70.00
Höhe eines Aufklebers in mm (10..100)	36.00
Anzahl Aufkleber nebeneinander (1..5)	3
Anzahl Aufkleber untereinander (1..10)	8
Seitenrand oben in mm (-10..30)	-3.30
Seitenrand links in mm (-10..30)	-6.30
Aufkleberrand oben in mm (0..10)	5.00
Aufkleberrand links in mm (0..10)	8.00
Seriennummer (0..9999)	1
Importierte Bilddaten: Keine	
Importierte Textdaten: REPORT1.TXT	
OK Abbruch	

- | | |
|----------------------|--|
| <i>Breite/Höhe</i> | – Größe eines einzelnen Aufklebers in Millimetern eintragen. |
| <i>Anzahl</i> | – Anzahl der auf einem Bogen nebeneinander bzw. untereinander befindlichen Etiketten eintragen. |
| <i>Seitenrand</i> | – Abstand des ersten Aufklebers zur oberen linken Bogenecke eingeben, wobei eventuell negative Werte verwendet werden müssen. |
| <i>Aufkleberrand</i> | – Gewünschten Abstand von der oberen linken Ecke der einzelnen Aufkleber zum Beginn von Text-, Rahmen- oder Grafikelementen eintragen. |
| <i>Seriennummer</i> | – Falls die Aufkleber mit fortlaufenden Nummern bedruckt werden sollen, tragen Sie hier z.B. „0“ ein, um mit „1“ zu beginnen. Außerdem muß in der entsprechenden Textzeile der Platzhalter „[SERNR]“ stehen. |

- Hier wird (lediglich zu Ihrer Information) angezeigt, welche Grafik- bzw. Textdatei für den Aufkleberdruck ausgewählt wurde.

*Importierte
Bild-/Textdaten*

Bearbeiten PROBEAUSDRUCK

Vor dem Aufruf von DATEI DRUCKEN empfiehlt sich die Auswahl dieses Menüpunkts: Auf einem normalen Blatt Papier wird dann genau eine Seite mit Etiketten ausgedruckt, wobei auch die ansonsten nicht sichtbaren Hilfslinien erscheinen.

Probedruck

Beachten Sie bitte, daß beim Probedruck grundsätzlich identische Etiketten ausgegeben werden! Falls z.B. Adreßdaten importiert wurden, verwendet Unikett bei allen Aufklebern den ersten Datensatz.



Das Blatt Papier können Sie anschließend auf einen Etikettenbogen legen und im Gegenlicht die Positionierung der einzelnen Aufkleber prüfen. Stimmen z.B. die Trennlinien zwischen den einzelnen Etiketten noch nicht, ändern Sie einfach die entsprechenden Randeinstellungen.



HILFE-Menü

Die unten beschriebenen Menüpunkte benötigen Sie, um Programminformationen aufzurufen oder um Schriftproben der mit dem hinten eingebundenen Bestellschein beziehbaren Zusatzfonts anzeigen zu lassen.

Hilfe INFO ÜBER

Neben den Bezugsbedingungen für die Vollversion (Sie verwenden am besten den hinten eingebundenen Bestellschein) erfahren Sie nach dem Aufruf von INFO ÜBER die genaue Versionsnummer sowie die Adresse des Programmierers.

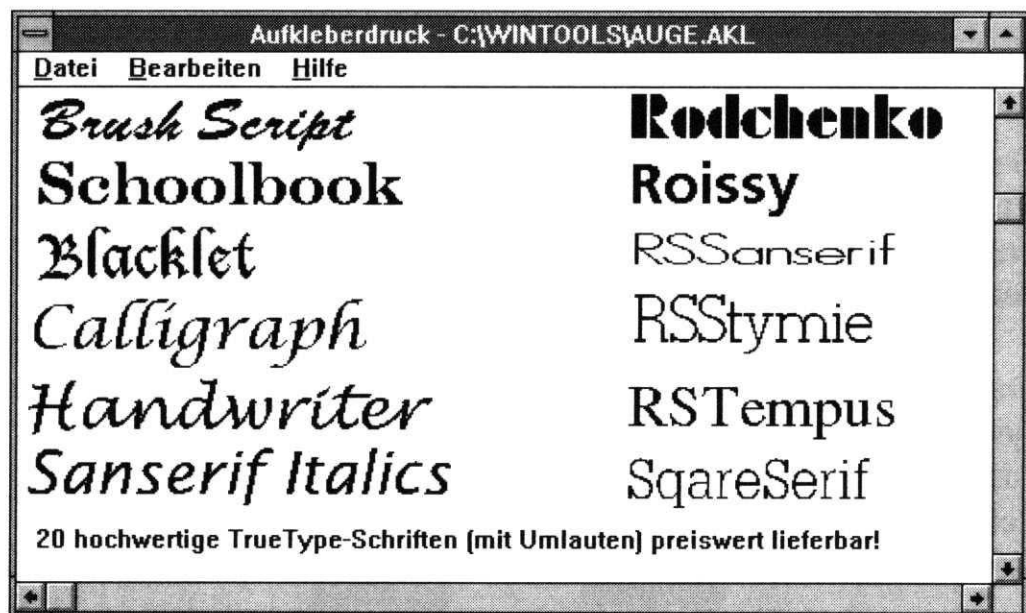
Programmierer



Falls Sie ergänzend zu diesem Buch die Anleitung des Programmierers lesen möchten, die zusätzlich einige wertvolle Tips (z.B. zu den Randeinstellungen) enthält, können Sie mit Windows Write die Datei UNIKETT.WRI laden.

Hilfe ZUSATZSCHRIFTEN ANZEIGEN

Abb. 3.18:
Anzeige von
zusätzlich
erhältlichen
Schriften



Zusatzfonts

Welche Zusatzfonts Sie erhalten, wenn Sie mit dem hinten eingebundenen Bestellschein die „TrueType Hobby-Edition“ anfordern, sehen Sie nach einem Mausklick auf ZUSATZSCHRIFTEN ANZEIGEN sowie (ausschnittsweise) in Abbildung 3.18.

Hilfe AUFKLEBERANZEIGE AKTIVIEREN

Diesen Menüpunkt müssen Sie nur aufrufen, um von der eben beschriebenen Anzeige der Zusatzschriften zur normalen Darstellung Ihrer Aufkleber zurückzuschalten.

Nadeldrucker-Trick

Wie versprochen, möchte ich abschließend allen Nadeldrucker-Besitzern den Trick des Programmautors verraten, mit dem auch Endlosetiketten mit Lochrand bedruckt werden können:



1. Rufen Sie unter Windows die Ikonen „Systemsteuerung“ sowie „Drucker“ auf.
2. Über „Einrichten“ erreichen Sie die in Abbildung 3.19 gezeigte (oder eine ähnliche) Dialogbox.
3. Sobald Sie neben „Papiergröße“ den Eintrag „Benutzerdefinierte Größe“ aktivieren, klappt ein weiteres Fenster auf (siehe Abbildung 3.20), in dem Sie die Größe eines einzelnen Aufklebers in 1/10-Millimetern eingeben.

Benutzerdefinierte Größe

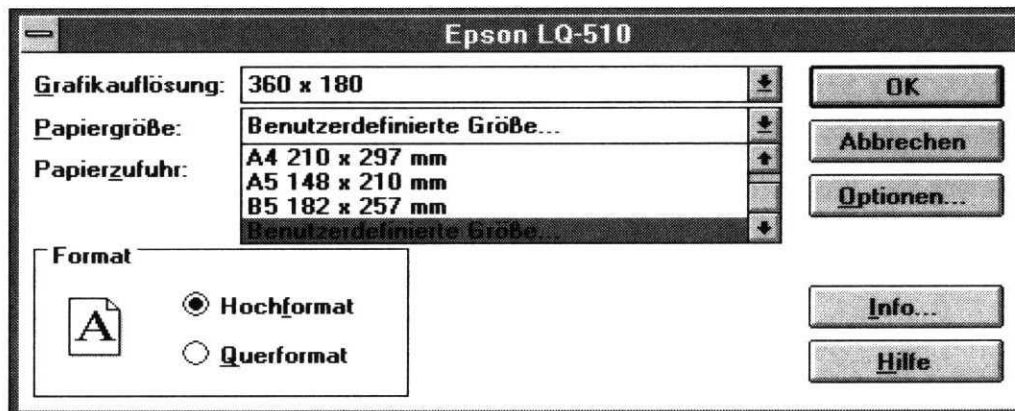


Abb. 3.19:
Nach der Auswahl
dieses Eintrags...

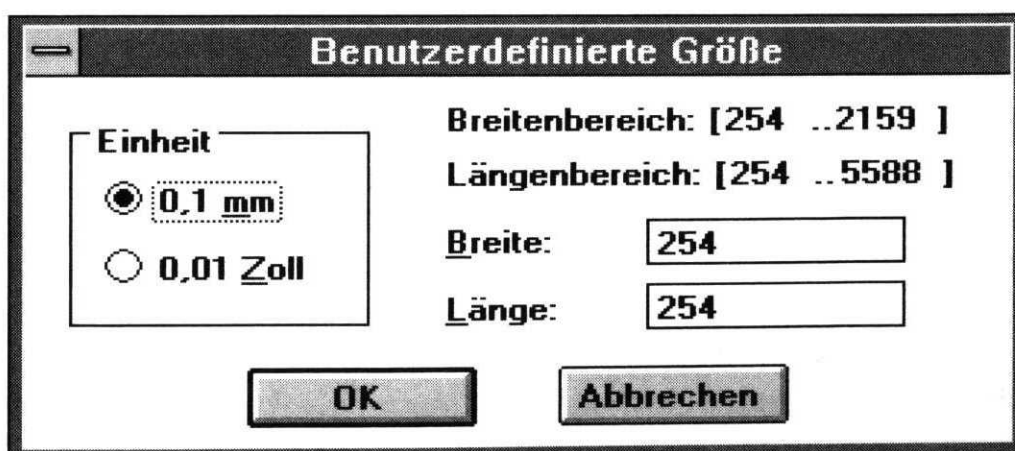


Abb. 3.20:
...klappt eine Box
für individuelle
Angaben auf

*Anzahl
Aufkleber*

4. Nachdem Sie die neue Einstellung gesichert haben, rufen Sie innerhalb von Unikett BEARBEITEN EINSTELLUNGEN auf und geben sowohl bei „Anzahl Aufkleber nebeneinander“ als auch bei „Anzahl Aufkleber untereinander“ eine „1“ ein.
5. Beim Aufkleberdruck transportiert Ihr Nadeldrucker die Endlosetiketten nach jeder Seite entsprechend weiter, so daß (nach entsprechender Justierung) problemlos auf einbahnigen Lochrand-Etiketten gedruckt werden kann.

ShareBert's Registrierungshinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Nutzung eines Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

Kommerzielle Software

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für drei unverzichtbare Windows-Tools bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit der Software arbeiten. Sollte sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

Nutzen Sie jedoch ein Programm dauerhaft, sollten Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren lassen. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonym

Registrierung

Software-Konzern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächstelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Beim SpeedCommander sowie bei Unicity & Unikett erhalten Sie beispielsweise jeweils die aktuellste Programmversion ohne Shareware-Hinweise.



Besonderer Vorteil bei Unikett: Eine neue Version mit schnellerer Bildschirmausgabe, Super-VGA- und direkter Nadeldrucker-Unterstützung ist bei Auslieferung dieses Buches bereits verfügbar!

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie den hinten eingebundenen Bestellschein aus, und schicken Sie ihn ab. Oder Sie fertigen eine Fotokopie an und schicken diese in einem Briefumschlag an die genannte Adresse.

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Programms werden und bestelle hiermit verbindlich:

☐ Vollversion **SpeedCommander** für 45 DM

Gewünschtes Diskettenformat

☐ 3,5 Zoll

☐ 5,25 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

☐ mit beiliegendem VE-Scheck (+ 5 DM Versand)

☐ per Nachnahme (+ 10 DM Versand)

☐ mit Kreditkarte (Eurocard, American Express oder Visa, + 10 DM Versand - Kartennummer und Ablaufdatum nicht vergessen!)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

CDV-Software GmbH
Postfach 27 49

76014 Karlsruhe

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender des unten genannten Programms bzw. der unten genannten Programme werden und bestelle hiermit verbindlich:

- ☐ Vollversion **Unicopy** auf 3,5"-Diskette für 49 DM
- ☐ Vollversion **Unikett** auf 3,5"-Diskette für 49 DM
- ☐ Vollversion **Unikett incl. 20 TrueType-Schriften** auf 3,5"-Diskette für 59 DM
- ☐ **TrueType Hobby-Editon** einzeln auf 3,5"-Diskette für 20 DM

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ mit beiliegendem Verrechnungs- oder Euroscheck ohne zusätzliche Versandkosten
- ☐ per Nachnahme (zuzügl. 7 DM Versandkosten sowie 3 DM Zahlscheingebühr)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Softwareentwicklung & -vertrieb
Jürgen Schlottke
Schönaich-Carolath-Str. 46

25336 Elmshorn

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



SpeedCommander, Unicopy & Unikett

Nachdem mit „HyperDisk & VGA-Copy Pro“ (ShareBert Nr. 33) zwei der besten Shareware-Tools für DOS erschienen sind, folgen nun **drei unverzichtbare Windows-Tools auf einer komprimierten Diskette:**

SpeedCommander 2.0

- Dateien kopieren, löschen, archivieren, anzeigen, editieren, verschieben etc.!
- Programme starten, Dokumente drucken, Disketten verwalten und vieles mehr!
- Toolbar mit Grafiksymbolen, Drag & Drop-Unterstützung!

Unicopy

- Kürzere Kopierzeiten durch die „Optimieren“-Funktion
- Abzugsdateien auf Festplatte für Mehrfachkopien ohne Quelldiskette
- Windows-Multitasking bleibt beim Kopieren erhalten

Unikett

- Bis zu neun Zeilen Text pro Etikett, TrueType-Unterstützung
- Grafikeinbindung (BMP), diverse Umrahmungen
- Drucken fortlaufender Adreßaufkleber durch ASCII-Schnittstelle

Systemvoraussetzungen

- 286/386/486/Pentium-PC,
- VGA-Grafikkarte, Maus
- Festplatte, 3,5-Zoll-Laufwerk
- Windows 3.1, 2 MByte Arbeitsspeicher

Best.-Nr. 9566

ISBN 3-8155-9566-5

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80



Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX